PS3 • Wii • Xbox 360 • PS Vita • PSP • DSi • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS



¡NUEVAS IMÁGENES!

GOD OF WAR ASCENSION

El regreso de Kratos a PS3, al detalle

REPORTAJE

DISHONORED

Así es lo nuevo de los creadores de Skyrim

¡PÓSTER DOBLE!




¡EXCLUSIVA!

CALL OF DUTY BLACK OPS II

¡La guerra nos lleva al futuro! ¡¡Sus creadores nos lo cuentan todo!!

A FONDO

MAX PAYNE 3

Análisis completo de la nueva joya de Rockstar

HOBBY GUÍAS&TRUCOS Kid Icarus Uprising

AVANCES CRYSIS 3 / JUEGO DE TRONOS / HEROES OF RUIN PES 2013 / RESISTANCE BURNING SKIES / FIFA 13 / SPEC OPS

GUÍA COMPLETA KID ICARUS UPRISING



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas



manuel@axelspringer.es
@manu_delcampo

El éxito de la guerra en las consolas

***Call of Duty* lleva tiempo siendo el juego más vendido y popular.** Lo curioso es que hasta no hace muchos años -cinco, para ser exactos- los shooters bélicos eran un género, si no minoritario, solo celebrado por un tipo de jugador muy concreto, que buscaba dosis de realismo frente a los shooters fantasiosos como *Quake* o *Unreal*. Un tipo de jugador que residía sobre todo en USA, con alguna represenstación en Europa y que no existía en Japón. Un dato demoledor: hasta *Modern Warfare 2* ningún juego del género fue portada en Hobby Consolas.

Pero llegó *Call of Duty* para cambiarlo todo. Aunque no le fue fácil. Las primeras entregas, realizadas por parte del equipo que hacía los *Medal of Honor*, seguían el mismo patrón mencionado, y solo destacaron en PC. Hasta que la llegada 360 y PS3, con sus enormes posibilidades técnicas, dieron un giro radical a la situación.

Porque en la tecnología reside gran parte del éxito de estos juegos: Un alarde de realismo impresionante (en todos los apartados, gráfico, sonoro, argumental, armamentístico...) junto a un multijugador apasionante e inagotable. En fin, una inversión ideal para cualquier jugador, que se siente plenamente recompensado por la calidad y las infinitas horas de diversión que recibe.

Por eso *Black Ops II* es nuestra portada de este mes. Y por eso os ofrecemos en exclusiva y de la mano del, probablemente, mayor experto en nuestro país en shooters bélicos, David Martínez, un reportaje único y espectacular. Que lo disfrutéis.

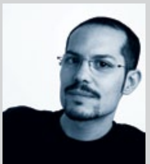


LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es
@Javi_Abad_HC

El duelo que se esfumó. Mientras escribía el reportaje de *Dishonored*, pensaba en el espectacular duelo que se avecinaba tras el verano entre este juego de Bethesda y *Bioshock Infinite*. Justo entonces, 2K anunció el retraso de su juego hasta 2013. Bueno, al menos así no tendremos que elegir cuál de los dos nos compramos...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

El shooter ha muerto... ¡larga vida al shooter! Cuando parecía que el género estaba estancado, recibimos un *Call of Duty* totalmente distinto, un *Max Payne* espectacular, *Spec Ops The Line* basado en una gran historia, *Medal of Honor Warfighter* renovado, *Ghost Recon*... ¿quién decía que este género estaba agotado?



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

La hierba es más verde... Los usuarios de PC siempre se están quejando (con razón) del maltrato que sufren actualmente por las distribuidoras. Sin embargo, yo me muero de envidia al ver que ellos ya tienen editor de niveles en *Portal 2* o una versión de *Minecraft* muy superior a la que ha llegado a 360. ¡Jooo, yo también quiero!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 249



PÁGINA 36 REPORTAJE

Primer contacto en exclusiva

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Hemos viajado a la sede de Treyarch para ver de primera mano el juego más revolucionario de la saga.



PÁGINA 50 REPORTAJE

Los dioses volverán a temblar

GOD OF WAR ASCENSION

Recopilamos todos los datos y os mostramos las primeras imágenes del retorno de Kratos a PS3.

Balas y analgésicos

MAX PAYNE 3

El antihéroe que hizo popular el tiempo bala ha vuelto a la acción. ¿Qué resultado habrá tenido la nueva aventura de Max? La solución, en este brutal análisis.

Limpia tu nombre

DISHONORED

En directo desde Bethesda, os presentamos la próxima aventura de los creadores de Skyrim.



TODOS LOS JUEGOS



Viaje al Ciberespacio

JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

Repasamos cómo se ha representado la realidad virtual en los videojuegos.


Medal of Honor Warfighter

VISIÓN

PODREMOS LOCALIZAR AL ENEMIGO ANTES DE QUE SE ACERQUE

La visión nocturna ya está adoptada por los principales ejércitos del mundo. Lo próximo son sensores que pueden "ver" a través de las paredes (por el calor y los latidos del corazón). También identifican aliados y civiles.

Metal Gear Solid 4

CAMUFLAJE

UN TRAJE QUE SE FUNDE CON LOS COLORES DE NUESTRO ENTORNO

El sistema de camuflaje óptico se basa en tejidos que reaccionan a cargas eléctricas. Unos sensores evalúan el color predominante a nuestro alrededor y envían la información eléctrica a la tela, para que tome estos tonos.

ASÍ SE LUCHARÁN LAS GUERRAS EN LOS PRÓXIMOS AÑOS

Los soldados del futuro

Parece que los conflictos modernos y la Segunda Guerra Mundial nos han dado un respiro. La última moda en el terreno de los videojuegos es aventurar cómo serán las batallas en el futuro de un modo realista. Todos estos adelantos "jugables" ya comienzan a verse en la guerra real.


Call of Duty Black Ops II

ARMAS

RIFLES MODULARES PARA CUALQUIER TIPO DE SITUACIONES

A partir de un mismo cuerpo, como en el caso del AR 15 o G36, podemos colocar diferentes módulos que adaptan el arma a las circunstancias. Un fusil servirá igual como ametralladora de apoyo o rifle de francotirador.


Homefront

DRONES

ROBOTS NO TRIPULADOS QUE NO COMETEN FALLOS

No tienen miedo, no se cansan y no cometen errores. Ahora se utilizan para vigilancia, desactivar explosivos o bombardeos, pero sus aplicaciones en el campo de batalla son interminables.



REALIDAD AUMENTADA

INFORMACIÓN EN TIEMPO REAL Y SOBRE EL TERRENO

Imaginad un dispositivo que os dijera la resistencia de cada material, las balas que os quedan en el arma, la temperatura, la distancia a cada lugar... ya se está trabajando en ello.

Ghost Recon Future Soldier

MOLA

Que Epic Mickey regrese a las consolas. Digan lo que digan sus detractores, a mí ese juego me parecía divertidísimo.
El juego gustó a mucha gente y Disney no suele desperdiciar sus franquicias de éxito. De hecho, ¿para cuando un juego de Mary Poppins?



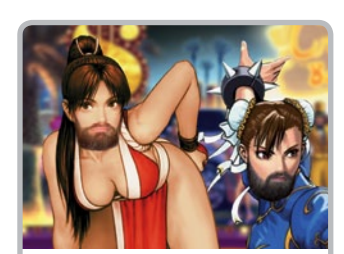
Que el juego más difícil del mundo sea *Battletoads*.
Era más chungo que pasarse *Dark Souls* boca abajo. Pero los sapos con gafas de sol siempre serán molones.

Que en estos tiempos de crisis no se os ocurra poner contraportadas tan entretenidas como las del diario As para aumentar las ventas.
Para eso, alguno de nosotros tendría que ponerse en bikini y créenos... es algo que NO querrías ver.

¡Que por fin los chicos de Capcom nos dejen movernos al disparar en el nuevo *Resident Evil 6*!
Menos mal, porque si no se movía se le iban a anquilosar los "peazo" músculos a Chris. Eso sería un desastre.

Saber que muchos compañeros de mi Universidad siguen jugando a los juegos de la saga *Pokémon* en secreto.
Deberían considerarlo como créditos de libre configuración.

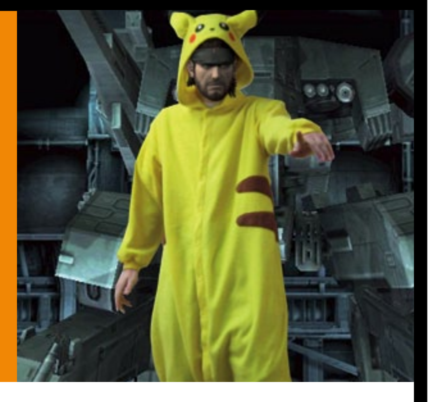
Jugar a ser redactor haciendo reviews en vuestra web Hobbynews.
Claro, pero no te dan latigazos como a nosotros. La experiencia nunca será igual.



Lo bien que le queda la barba a Max Payne. Todos los personajes de juegos deberían llevarla.
Hombre, todos, todos... Que a veces puede robar algo de atractivo.

NO MOLA

Lo que le están haciendo a Metal Gear Rising. Cada vez lo están fastidiando más. ¿Qué será lo siguiente? ¿Raiden escupiendo fuego o Snake disfrazado de Pikachu?
¡Has descubierto el pastel! De hecho, están pensando en cambiar el nombre a *Metal Pika Rising*.



Que no hayáis puesto más imágenes 3D. ¡Encima que guardo mis gafas 3D!
Estamos maquinando nuevos regalos. A lo mejor damos imágenes desenfocadas y os regalamos gafas graduadas, por aquello de variar.

Que *DC Universe* requiera 20 gigas de instalación.
Y eso que no incluyeron al Anti-Monitor, que si no ocupa un giga más. Premio para el que pille esta referencia.

El poco espacio que me queda para guardar mi Mega Drive, Super Nintendo, PSP, Game Boy...
Ya toca empezar a sacar cosas prescindibles de casa, como la nevera o las camas.

Que no haya un apartado de cervezas en la revista.
Toma sugerencia surrealista. Eso de las cervezas también es el hobby de algunos de nosotros, pero no sabríamos puntuar sus gráficos.

Que mi móvil no reconozca la banda sonora de *Zelda* cuando la escucha, pero sí la de Madagascar.
Pues nada, habrá que poner a Link a cantar eso de "yo quiero marcha, marcha".



Los cada vez más clónicos mapas de *COD: Modern Warfare 3*.
Como reciclen mucho más, van a terminar colando mapas de *Doom* para el mulijugador.

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es | O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas | Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



yo.pipeo

La nueva red donde no te llevarás sorpresas con tus supuestos "amigos"

Practica el **yopipeo** con tus amigos, en casa, en la calle y siempre con tus pipas favoritas, claro.

yo.pipeo • La red social real






















Es un mensaje de la Asociación Americana de Pipas de Girasol • www.sunflowernsa.com

La imagen

¡¡Juega como Stan Lee!!

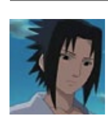
¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es el creador de personajes como Spiderman, los Cuatro Fantásticos o el increíble Hulk? A la tercera hemos acertado, ahí tenéis a Stan "the man" Lee imitando a su creación más famosa entre los rascacielos de Nueva York. La imagen pertenece al próximo *Amazing Spider-Man* para PS3 y Xbox 360. Este personaje no estará en el juego, pero podremos hacernos con él si reservamos nuestra copia en determinadas cadenas de tiendas.

LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



Facebook

Participa en nuestro perfil oficial:
www.facebook.com/hobbyconsolas



Draco Arduengo

“Viendo vídeos de *PlayStation All-Stars*, me he dado cuenta de que le falta una saga con personajes carismáticos tipo Mario.”



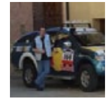
Daniel Pérez

“¡Bufff, qué pintaza tiene *Metal Gear Solid HD Collection* para PS Vita! Entre ese y *Final Fantasy X*... ¡qué ganas de engancharla!”



Roberto García

“Nintendo dice que pondrá los juegos en digital al mismo precio que su versión física. Luego se preguntan por qué no despega.”



César Ciarra

“*Resident Evil 5* fue demasiado complicado en su desarrollo. Espero que el 6 mejore, pero sobre todo que la cámara te siga al moverte.”



Twitter

Participa en nuestra página:
@hobby_consolas



@Antiacido

“El día que Hobby Consolas me publicó una carta. Así se llamará mi biografía.”



@Borja5200

“Tres números comprando esta revista... ¡Y es la mejor! Felicidades a todos por esta pedazo de revista ;)”



@Chaoyi12

“Leyéndome esta revista. Estoy ansioso por jugar a los próximos *Resident Evil 6*, *Assassin´s Creed III* y el nuevo *Bioshock*.”



@RRAwesomo

“He ganado un concurso de Hobby Consolas a mi edad. De niño mandaba cartas con cada uno de los que hacían y nunca me tocó nada.”



HobbyNews

Participa en nuestros foros:
www.hobbynews.es/foros



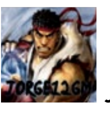
Fenrir

“Necesito desquitarme un poco de la presión de *Street Fighter x Tekken*. Estoy pensando en pasarme esta tarde *Mirror´s Edge*.”



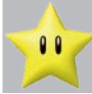
Expo

“Me da que antes de *Kingdom Hearts III* habrá otro sobre la saga de Xenohort. Espero que no sea así. Prefiero que el próximo sea el III.”



Jorge12GM

“Siempre he pensado que las entregas de *FIFA* deberían ser cada dos años y que con una actualización renovaran las plantillas.”

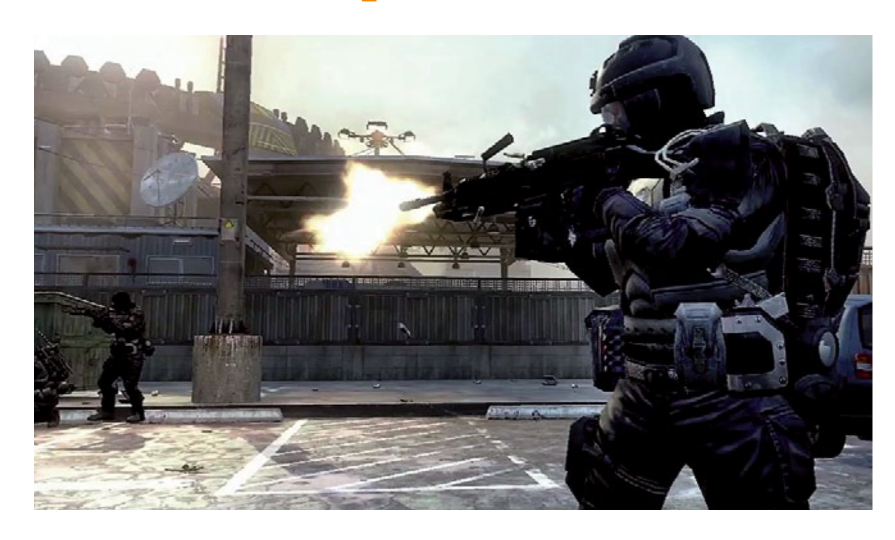


HCG Mitos

“Hay un rumor de que *Killer Instinct 3* está siendo desarrollado por NetherRealm. Demasiado bonito para ser verdad...”

LA POLÉMICA

¿Os gusta el estilo futurista de COD Black Ops II?







David Martínez
Redactor jefe de Hobby Consolas

Un futuro bélico muy cierto

La guerra moderna ya está mostrando síntomas de agotamiento; es el momento de dar un paso adelante. Pero Javier, no creas que *Black Ops II* será un juego de ciencia-ficción. El futuro que presenta es totalmente verosímil, y encaja con las previsiones de la Secretaría de Defensa de los EE.UU. De hecho, es una oportunidad perfecta para conocer las aplicaciones de robótica e I.A. en los campos de batalla para los próximos 10 años... narrado con la tensión (y el realismo) propios de esta saga.





Javier Parrado
Colaborador de Hobby Consolas

Skynet, cada día más cerca

Dejando a un lado la época del juego, que sin duda tampoco es muy acertada, creo que lo que más recelos puede generar del tráiler es el uso de tanto "aparato" armamentístico. Estamos acostumbrados en todas las entregas a jugar con un grupo de soldados, algún que otro gadget y poco más, y por lo que hemos visto será todo lo contrario: robots controlados por un soldado y demás aparatos. Queda muy bien que el ejército quiera avanzar en su campo, pero los videojuegos que sigan como siempre.

SUBEN



→ **MAX PAYNE 3.** Rockstar ha conseguido darle nueva vida a una de las sagas más emblemáticas de disparos en tercera persona.

→ **EL E3.** La feria de videojuegos más importante del mundo ya está a la vuelta de la esquina. Os lo contaremos todo sobre ella en nuestro próximo número.

→ **CALL OF DUTY BLACK OPS II,** que va a darle una vuelta de tuerca a esta popular saga de acción, con una nueva ambientación futurista.

→ **RETROMADRID,** la feria dedicada a los juegos y máquinas antiguas, que cada año cuenta con mayor participación.

BAJAN



→ **EL RETRASO** de *Bioshock Infinite* hasta febrero del año próximo. Al menos es para mejorar aspectos del juego.



→ **LAS AUSENCIAS** notables en el próximo E3, como THQ, Rockstar y juegos como Final Fantasy Versus XIII.

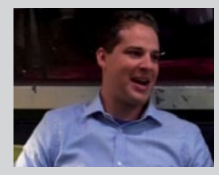


→ **THE ELDER SCROLLS ONLINE.** El juego masivo ambientado en el universo de *Skyrim* no aparecerá en consolas, por ahora.

Nintendo®

→ **LAS PÉRDIDAS** de algunas compañías, en este caso Nintendo, debidas a la crisis y a la inminente salida de Wii U.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



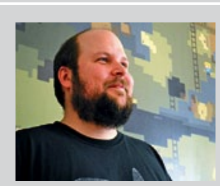
Kevin O´Leary
Product Manager en Electronic Arts.

"Pobre *Black Ops II*, pareces cansado, deberías tomarte un año de vacaciones y descansar."



Shigeru Miyamoto
Creador de *Super Mario*, *Zelda* y *Donkey Kong*.

"(PS Vita) es sofisticada y te permite hacer muchas cosas, pero no veo que sea un gran producto."



Marcus Notch Person
Creador de *Minecraft*.

"Electronic Arts, dejad de intentar arruinarlo todo, hatajo de cínicos bastardos."

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE ABRIL — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	COD Modern Warfare 3	(PS3)	2	6
2	F1 2011	(PS3)	10	2
3	Pro Evolution 2012	(PS3)	9	6
4	Inazuma Eleven 2 Vent.	(NDS)	3	2
5	Inazuma Eleven 2 Tor.	(NDS)	4	2
6	FIFA Street	(PS3)	5	2
7	Uncharted 3	(PS3)	6	3
8	FIFA 12	(PS3)	-	1
9	Mario Party 9	(Wii)	-	1
10	The Witcher 2	(360)	-	1





F1 2011
Ya sabemos que se trata del simulador de la temporada pasada, pero es que en cuanto ha comenzado el circo de la F1, los españoles nos hemos vuelto locos por emular a Fernando Alonso con nuestra consola.

Modern Warfare 3
Parece que los contenidos descargables mantienen vivo a este coloso. El shooter de Activision va camino de batir todos los records.

Por consolas

PS3
1 COD Modern Warfare 3
2 F1 2011
3 Pro Evolution 2012
4 FIFA Street
5 Uncharted 3

XBOX 360
1 The Witcher 2
2 Kinect Star Wars
3 F1 2011
4 COD Modern Warfare 3
5 FIFA 12

Wii
1 Mario Party 9
2 Michael Jackson
3 Just Dance 2
4 Just Dance 3
5 Raving Rabbids

3DS
1 Mario & Sonic JJ.OO.
2 Kid Icarus Uprising
3 Mario Kart 7
4 Super Mario 3D Land
5 Sonic Generations

PS VITA
1 Uncharted
2 FIFA Football
3 Formula 1
4 Unit 13
5 Virtua Tennis 4

PSP
1 Sonic Rivals 2
2 God of War Ghost of...
3 MGS Peace Walker
4 Dragon Ball Z Tenkaichi
5 FIFA 12

NDS
1 Inazuma Eleven 2. Vent.
2 Inazuma Eleven 2. Tor.
3 Pingüinos de Mad.
4 Monster High
5 Barbie Planeta...

PS2
1 Pro Evolution 2012
2 GTA Trilogy
3 Silent Hill 3
4 MGS 3 Snake Eater
5 NBA 2K12

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 29 de abril — Datos cedidos por MagicBox

1 Resident Evil: Operation Raccoon City PS3
2 Mario Party 9 Wii
3 Fire Emblem Kakusei 3DS
4 Conception: Give Birth to My Child! PSP
5 Ciel Nosurge: Ushinawareta Hoshi... PSV
6 SteinsGate: Hiyoku Renri no Darling PSP
7 The Idolmaster: Gravure For You! Vol.7 PS3
8 Dynasty Warriors VS 3DS
9 Super Mario 3D Land 3DS
10 Resident Evil: Operation Raccoon City X360



RE Operation Raccoon City. No es de extrañar que una saga con tanto prestigio se haya aupado hasta el primer puesto en la lista nipona. ¡Incluso ha entrado la versión de Xbox 360!

En EE.UU.

Del 21 al 28 de abril — Datos cedidos por VGChartz

1 Prototype 2 Xbox 360
2 Prototype 2 PS3
3 Mass Effect 3 Xbox 360
4 Call of Duty Modern Warfare 3 PS3
5 The Witcher 2 Xbox 360
6 Just Dance 3 Wii
7 Zumba Fitness 2 Wii
8 Kinect Star Wars Xbox 360
9 Kinect Adventures Xbox 360
10 Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360

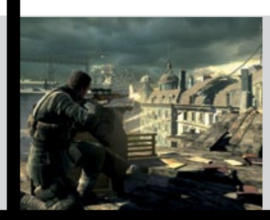


Prototype 2. Parece que los americanos están encantados con la posibilidad de recorrer la ciudad y destrozarlo todo a su paso. Las dos versiones copan los primeros puestos.

En Gran Bretaña

Del 28 de abril al 5 de mayo — Datos cedidos por ELSPA

1 Sniper Elite V2 PS3, Xbox 360
2 Prototype 2 PS3, Xbox 360
3 FIFA12 PS3, Xbox 360
4 FIFA Street PS3, Xbox 360
5 Mass Effect 3 PS3, Xbox 360
6 Tiger Woods PGA Tour 13 PS3, Xbox 360
7 Kinect Star Wars Xbox 360
8 Mario & Sonic JJ.OO. 2012 Wii, 3DS
9 Battlefield 3 PS3, Xbox 360
10 Call of Duty Modern Warfare 3 PS3, Xbox 360



Sniper Elite V2. El notable trabajo que ha hecho Rebellion con esta secuela le ha granjeado el primer puesto de la lista de ventas británica en su semana de lanzamiento.

La cifra

1.700.000



unidades de RE Operation Raccoon City se han vendido ya en todo el mundo.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

El depredador de la jungla

Viajamos a Londres para ver uno de los primeros niveles de Crysis 3. Nos llevará de vuelta a Nueva York, pero 20 años después.

La nueva entrega de Crysis ya está en marcha, **cargada de novedades y con un apartado técnico que promete ser apabullante, gracias al motor CryEngine 3**. El protagonista volverá a ser Prophet, el soldado del primer *Crysis*, que llegará a una Nueva York cubierta por una nano-cúpula (creada por Cell Corporation), la cual sirve para mantener a raya a los alienígenas Ceph. En esta ocasión, **pasará de ser el "cazado" de las anteriores entregas para convertirse en un "cazador"** sediento de venganza. En la demo que vimos la ciudad estaba dominada por la vegetación, aunque habrá varias zonas con condiciones ambientales distintas, como un desierto. **El nanotraje volverá a ser fundamental, con nuevas habilidades como hackear** una torreta enemiga para que se vuelva contra ellos, pero eso no será todo.

Prophet irá equipado con un arco que nos permitirá eliminar a nuestros rivales sin llamar la atención, aunque también podremos ser más "ruidosos" usando flechas explosivas. **Incluso habrá una "kill cam"** que seguirá nuestras flechas hasta que impacten en su objetivo. Además, **por primera vez, usaremos armas de los aliens** como el mortero Ceph, que lanzará bolas de plasma.

También habrá nuevos enemigos, como los drones de vigilancia. **Habrá que esperar a la primavera de 2013** para desencadenar la última batalla de la humanidad.

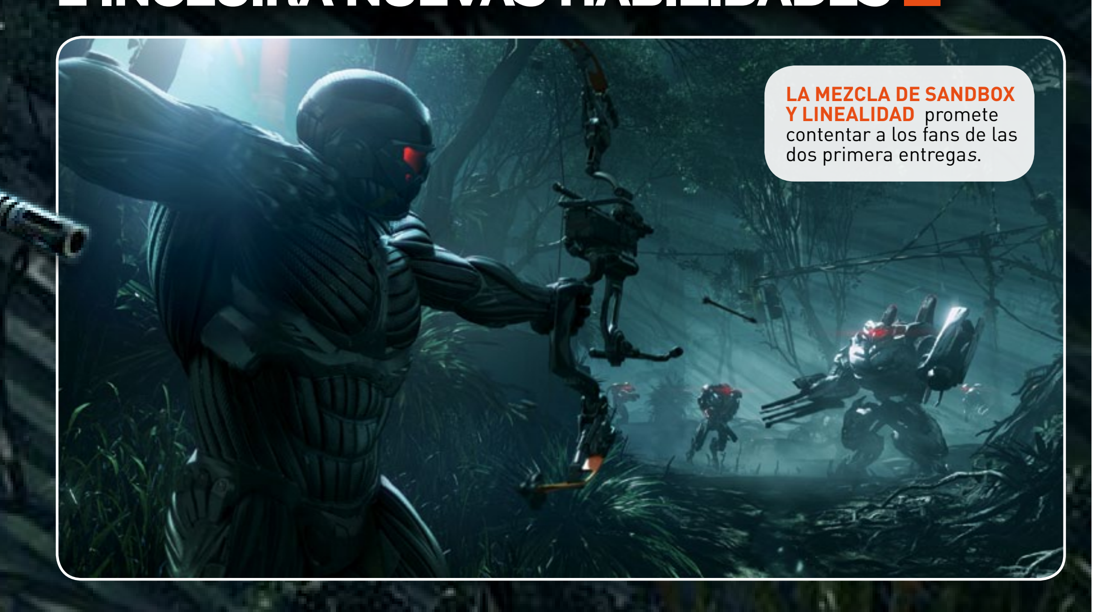


EL ARCO nos permitirá cazar aliens, con un estilo que nos recordó a la película Depredador.



LOS SCORCHERS, un nuevo tipo de enemigo, escupirán ráfagas de fuego que lo arrasarán todo.

EL NANOTRAJE VOLVERÁ A SER CLAVE E INCLUIRÁ NUEVAS HABILIDADES

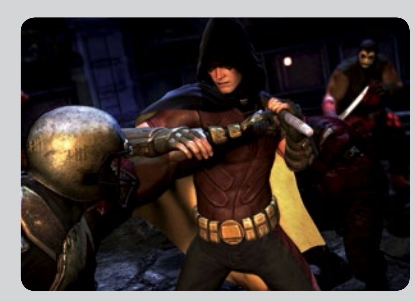


LA MEZCLA DE SANDBOX Y LINEALIDAD promete contentar a los fans de las dos primera entregas.



LA VEGETACIÓN le ganará el terreno a la urbe, aunque habrá áreas desérticas y otros ambientes.

NOTICIAS BREVES

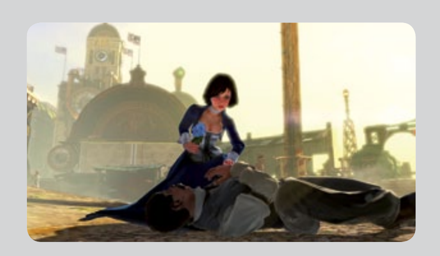


BATMAN ES EL HÉROE DEL AÑO

No nos extraña nada que **Batman Arkham City** vaya a tener una edición Game of the Year. En ella se incluirán todos los packs descargables que se han publicado hasta el momento, más el capítulo extra La Venganza de Harley Quinn, en el que jugaremos con Batman y Robin. Los que ya tengáis el juego, podréis descargar este nuevo capítulo a partir del 30 de mayo.

EL VIAJE A COLUMBIA SE RETRASA A 2013

¡Ay, cuánto sufrir! Ken Levine ha anunciado que su juego **Bioshock Infinite** retrasa su lanzamiento hasta el 26 de



febrero de 2012, para poder perfilar cada detalle del producto. Bueno, mientras sea para mejorarlo aún más, nos parece bien. ¡Confiamos en ti, Levine!

UNA MEMORIA PARA QUIEN APUESTE POR EL 3G

La versión con 3G de PlayStation Vita está de oferta. Pasa a costar 279,99 € e incluye de regalo una tarjeta de memoria de 4 gigas (que en condiciones normales valdría 19,99 euros). Si tenéis alguna duda para haceros con la nueva consola de Sony, mejor daos prisa, porque esta oferta acaba el próximo 31 de mayo.



BOND, ESTÁS HECHO UN CINCUENTÓN

Para celebrar el 50 aniversario de James Bond, Activision anuncia el próximo lanzamiento de **007 Legends**, un videojuego que contará una historia nueva, mezcla de seis películas clásicas, incluyendo detalles de la próxima Skyfall.



PRIMEROS DATOS PS3-XBOX 360

La defensa del Balón de Oro futbolístico

FIFA 13 llegará a finales de septiembre con un control refinado y mejoras en el motor de impactos y las caras de los jugadores.

El dominador del fútbol virtual en esta generación ya ultima las gestiones para volver a saltar al terreno de juego **a finales de septiembre,** con Leo Messi como estandarte en su portada.

La principal novedad de *FIFA 13* será la **mejora en el apartado gráfico,** merced al "Dimensional Imaging", un motor que mejorará los rostros de los futbolistas. Además, los choques se remozarán con **nuevas animaciones.**

A nivel jugable, habrá cambios en las **recepciones de balón** (será más difícil controlarlo) y en los **regates** (ya no se podrá driblar sólo con hacer cambios bruscos de dirección). Lo más llamativo serán los nuevos **saques de falta**, en los que podrán reunirse hasta tres jugadores alrededor del esférico. También se podrá elegir el número de jugadores en la barrera, se podrá mandar a un jugador a que incordie al portero rival o mandar a alguien a taponar un tiro si los contrarios sacan la falta en corto.

La IA también experimentará mejoras, en especial en ataque. Los futbolistas contrarios harán mejores desmarques, tomarán mejores decisiones de pase y los delanteros aprovecharán al máximo los límites del fuera de juego.



LOS SAQUES DE FALTA tendrán novedades, como la presencia de tres futbolistas ante el balón para ensayar jugadas o la elección de los jugadores para la barrera.



LA IA NOS PONDRÁ LAS COSAS DIFÍCILES, con delanteros que se emplearán al borde del fuera de juego o centrocampistas que darán el pase más oportuno.



EL PARECIDO DE LOS FUTBOLISTAS será el mejor en la historia de la franquicia. Fijaos en jugadores del Milan como Ibrahimovic o Kevin-Prince Boateng, o en Giorgio Chiellini, de la Juventus. Serán clavados a sus homónimos reales.

El perfecto heredero del Madrid de Mourinho

Pro Evolution Soccer 2013 tirará de fichajes en el control, los gráficos y la IA para recuperar su liderazgo.

Igual que el Madrid de Mou ha destronado al Barça de Guardiola, Konami ha hecho fichajes para que, **en otoño,** su saga estrella vuelva a dominar el universo futbolístico. *Pro Evolution Soccer 2013* incluirá tres grandes innovaciones: **un control más libre, mayor fidelidad de los futbolistas y una IA más completa.**

El **Control Total PES** concederá absoluta libertad sobre el balón, con pases y disparos que se podrán configurar manualmente. El control se ha ralentizado para volver a los orígenes y **los rivales serán más inteligentes,** merced a una IA que les permitirá hacer gala de movimientos más reales.

El **parecido de los jugadores** lleva años siendo santo y seña de la saga, pero se pulirá aún más. Del mismo modo, la ambientación de los partidos será más real, tanto las reacciones de los jugadores como las de la grada. Por último, se mejorará la conectividad social, con información compartida en Facebook. ✶



GRACIAS AL LLAMADO PLAYER ID, los jugadores serán como fotocopias. Las caras y los movimientos estarán muy logrados.

EL CONTROL MANUAL se reflejará tanto en los pases como en los disparos. La "folha seca" de CR7 os espera.

CRISTIANO RONALDO repetirá presencia en la carátula de *PES*, tras proclamarse campeón de Liga con el Real Madrid.

EVENTO **TODAS LAS CONSOLAS**

Llega la feria de juegos más importante del año

El próximo 6 de junio arranca el E3, y nosotros estaremos allí para contaros todo lo que se muestre en la feria.

Como cada año, durante la primera semana de junio **se celebrará en Los Ángeles el E3** (Electronic Entertainment Expo). Para aquellos que hayan vivido en un búnker y no lo conozcan, se trata de la feria de videojuegos más importante del mundo, donde acuden **las principales compañías del sector a mostrar sus próximos lanzamientos**. Este año vamos a tirar "la casa por la ventana": hay tantos juegos importantes en camino, tantas entrevistas por realizar, exclusivas, nuevas consolas y sorpresas... que vamos a mandar allí a dos enviados especiales, David y Dani, además de un dispositivo especial para que podáis ver todas las imágenes en **www.hobbynews.es.** En el próximo número de Hobby Consolas os ofreceremos un impresionante reportaje con la mejor cobertura, y si queréis manteneros informados puntualmente de todo lo que ocurre en el centro de convenciones de Los Ángeles conectaos a nuestras cuentas de Twitter en **@Hobby_Consolas**, **@DMHobby** y **@Tycho_fan**.



HALO 4 se va a convertir en el caballo de batalla para Xbox 360... junto al nuevo Forza.

RESIDENT EVIL 6 será uno de los más cañeros, pero seguro que hay más juegos de zombis esperándonos.



METAL GEAR RISING REVENGEANCE volverá a escena con su nuevo planteamiento... ¿y la siguiente entrega de la saga *MGS*?

Ganadores de los concursos de Hobby Consolas

Estos son los afortunados ganadores de las consolas que sorteamos. ¡Gracias a todos los que habéis participado!

Ganadores Wii (edición negra) + 1 pack especial The Last Story + 9 juegos para Wii







- **SARA SÁNCHEZ GOMERO** Badajoz
- **JOSÉ MANUEL PUENTE ALEJANDRE** Murcia

Ganador Consola 3DS + juego Resident Evil Revelation para 3DS

- **ABRAHAM RODRÍGUEZ MALDONADO** Jaén

Ganadores juego Resident Evil Revelations para 3DSi

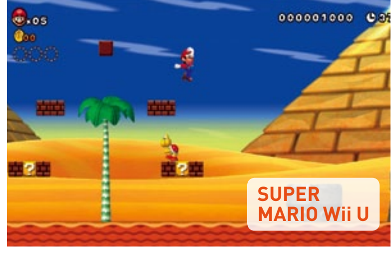
- **MIGUEL ÁNGEL TENDERO GONZÁLEZ** Alicante
- **JESÚS FERNÁNDEZ LÓPEZ** Asturias
- **GABRIEL GARCÍA PERDOMO** Barcelona
- **FRANCESC ADRIÁ ALCANIZ** Gerona
- **DIMAS VALERO VEGA** Las Palmas de Gran Canaria
- **ALBERTO GARCÍA LOZANO** Madrid
- **DEMETRIO CALVO ALONSO** Sevilla
- **JESÚS ALEXIS JEREZ BOBET** Tenerife
- **JUAN LUÍS BALBOA CABELLO** Valencia

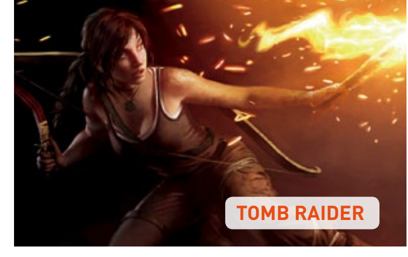












EL CATÁLOGO DE JUEGOS será inmejorable, y a éstos hay que añadir *God of War Ascension, Borderlands 2, Devil May Cry, Pikmin Wii U*... y muchos más.

NUESTRAS APUESTAS

Nuestros enviados especiales a Los Ángeles adelantan sus expectativas.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Una feria sin demasiadas sorpresas

En vista de la cantidad de anuncios y **filtraciones que se han producido durante las últimas semanas**, dudo que queden muchas sorpresas por desvelarse. Eso sí, el catálogo de juegos va a ser impresionante. No creo que veamos la próxima generación de Sony y Microsoft en movimiento, pero sospecho que sí se mostrará algún prototipo o un vídeo de lo que serán **capaces de hacer Orbys y Durango** (como se han llamado hasta ahora). También confío en un arranque potente para **Wii U**, y en **rebajas de PS3 y Xbox 360**. Puesto a soñar, *Kingdom Hearts III*, *Last Guardian*...



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Primeros pasos hacia el cambio generacional

Las distribuidoras parecen reticentes al salto generacional, pero creo que Microsoft sí acabará mostrando alguna pista sobre **la sucesora de Xbox 360**. La consola parece acercarse al fin de su ciclo y, pasado el boom de Kinect, deberían ir pensando en regenerar el "hype" con alguna imagen misteriosa que dé que hablar. Las filtraciones sobre el **catálogo inicial de Wii U** también me hacen pensar en una conferencia de Nintendo más atractiva que la de años anteriores. En cuanto a juegos, creo que **Resident Evil 6** y una versión jugable de **Assassin´s Creed III** pueden causar sensación.



en voz baja

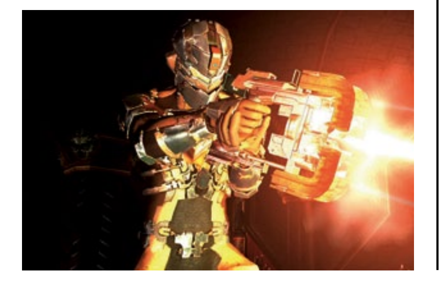
por javier abad

¿Qué tal va eso, chicos? Yo he tenido un mes un poco ajetreado, porque la industria anda un poco revuelta y se ha convertido en una jaula de grillos. Tanto es así, que se oyen rumores de que **Apple** podría zambullirse de lleno en esto de los juegos (si es que no lo ha hecho ya) **lanzando una consola que acompañaría a una televisión** que también prepara la marca de la manzana. Avanzan incluso que sería un concepto similar a Kinect.

En el lado de Sony también hay movimiento. Hace poco se ha filtrado la posible existencia de **un nuevo juego de la saga Killzone,** que se desarrollaría después del tercer capítulo que vimos en PS3 y que quizá vería la luz en **PS Vita**.

Si volvemos nuestra atención a Nintendo, en el horizonte asoman buenas noticias para los usuarios de 3DS: dicen que Capcom está trabajando en una **nueva entrega de la saga Resident Evil para la portátil,** e incluso han llegado a avanzar su nombre: **RE Downfall**.

Para terminar, os voy a hablar de Isaac Clarke, que está preparando ya su vuelta al tajo en **Dead Space 3**. La gran novedad de su nuevo juego, que se dice que se desarrollará en un planeta nevado, podría ser la **presencia de un segundo protagonista.** Así podremos disfrutar a tope de un **modo cooperativo** por primera vez en este survival horror. ¿Nos lo confirmarán en el E3?



ANUNCIO PS VITA

La fuerza de la gravedad en nuestra mano

Gravity Rush llegará a PS Vita el 14 de Junio con ganas de hacernos subir por las paredes

Keiichiro Toyama, creador de títulos como *Siren* o *Silent Hill*, cambiará completamente de tercio en esta nueva aventura de acción de corte futurista. En ella encarnaremos a Kat, una joven que despierta sin sus recuerdos en mitad de un descontrol total, con criaturas atacando a la población y tormentas de gravedad. Kat podrá dominar la fuerza de la gravedad, caminando por cualquier superficie o luchando en entornos sin gravedad. El juego aprovechará las funciones de PS Vita a tope, sobre todo gracias a que el sensor de movimiento controlará la dirección de la gravedad. El estilo gráfico tipo "cel- shading" y la libertad de acción al explorar un mundo abierto redondearán un título que promete mucho.



CONTROLAREMOS LA DIRECCIÓN de la gravedad inclinando la Vita

SU ESTÉTICA TIPO CEL SHADING será uno de sus mayores atractivos .

NUEVOS DATOS NINTENDO 3DS

25 aniversario a ritmo de lápiz táctil

Theatrhythm Final Fantasy pondrá a prueba nuestro ritmo en más de 70 canciones





LAS MÚSICAS irán acompañadas con las escenas de vídeo más míticas de la saga. ¡Incluso habrá combates!

Square Enix celebrará el 25 aniversario de la saga *Final Fantasy* con un título que dispondrá de un repertorio de más de 70 canciones que recogen los momentos más emblemáticos de la franquicia. Utilizando nuestro lapiz, tendremos que seguir los movimientos que aparecen en pantalla siguiendo el ritmo de la música. El juego saldrá el 6 de julio, aunque los que lo reserven recibirán como regalo un lápiz táctil y 17 pegatinas de los personajes más carismáticos para decorarlo.

¿Sabes qué...
sistema de juego acaba de celebrar el 30 aniversario de su lanzamiento?
RESPUESTA EN LA PÁGINA 25 »

Un aperitivo para fans del agente 47

Square Enix premiará con Hitman: Sniper Challenge a quienes reserven Absolution.

Todos los que reserven *Hitman: Absolution* pueden descargar un nivel exclusivo para ir abriendo el apetito desde el 15 de mayo. "Campeando" desde la azotea de un edificio cercano tenemos que disparar nuestro rifle de precisión para acabar con un magnate de la venta de armas y sus guardaespaldas. Nosotros ya lo hemos jugado, y aunque es algo corto (de hecho la misión tiene un límite de 15 minutos), es bastante rejugable. Hay muchos desafíos, pero lo que más nos ha gustado son las numerosas opciones de acabar con los enemigos. Además, todas las mejoras que obtengamos son exportables a *Absolution*. Desde luego nos parece una iniciativa de agradecer. ✶

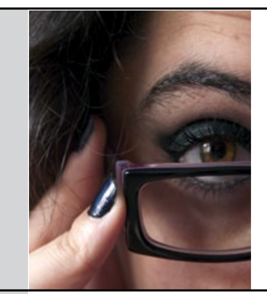




ESTUDIANDO LOS PATRONES DE LOS ENEMIGOS podemos aprovechar si están cerca de una piscina para eliminarlos al tiempo que caen al agua quedando ocultos.



RECIBIMOS PUNTUACIÓN por lograr disparos a la cabeza, ocultar cadáveres, conseguir muertes contextuales con elementos del entorno, etc...

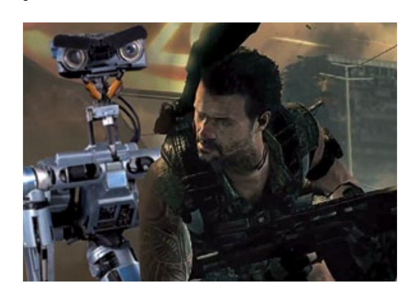


Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

El futuro ya está aquí

Con la llegada de *Black Ops 2* se está armando buena. Mientras **Amazon vaticina que será récord de ventas**, la legión de fans de la saga **se plantea si no se les estarán acabando las ideas**. En esta ocasión hay saltos temporales entre los años 80 y un futuro cercano en el que hay un conflicto armado entre China y Estados Unidos.



A pesar de que la historia ha surgido del co-guionista de El Caballero Oscuro, David S. Goyer, son muchos los recelos ante el cambio de registro del juego, que pasa de ser realista a **aventurar cuáles serán los derroteros por los que se desenvolverá la actualidad inmediata**, en la que la tecnología se impondría agresivamente. ¿Demasiado imaginativo? Bueno, **tampoco es muy realista que los soldados recuperen la salud al parapetarse** y nadie se ha quejado en todos estos años.

Para mayor realismo, se tenían que haber ido al Dow Jones, porque a día de hoy las batallas las libran los corredores de bolsa y las primas (de riesgo). Aunque vete tú a saber, que **tampoco nos creímos el futuro agorero que Orwell nos pintaba en 1984** y unos años después nos sale Gran Hermano por las orejas. ¿Libraremos batallas contra robots en 2025? ¿Será el gigante asiático enemigo de los EEUU? ¿Se retirará Mercedes Milá?

NUEVO JUEGO XBOX 360

¡Shenron, deseo ser Goku!



Dragon Ball Z for Kinect nos permitirá emular a los saiyanos con nuestro cuerpo.

La próxima aventura de Goku y compañía romperá con la tradición. Sí, será de lucha, pero no lanzaremos los golpes con el mando, sino con nuestro cuerpo. El uso de Kinect será obligatorio, pues el juego nos indicará las posturas a adoptar o los movimientos a ejecutar para superar cada combate. Habrá 100 movimientos distintos, desde la típica "andanada de energía", hasta patadas, poses de defensa o, claro, el Kamehameha. Para que todo resulte más inmersivo, la mayoría del combate se jugará en perspectiva subjetiva, aunque durante ciertos ataques especiales veremos otros encuadres. Incluirá 50 personajes controlables (uno de ellos será nuevo) y compatibilidad con códigos QR: si "mostramos" unas tarjetas con códigos especiales a Kinect, desbloquearemos nuevos personajes. Habrá 20 de estas tarjetas, aunque no se ha confirmado cuáles vendrán con el juego. Llegará en octubre.

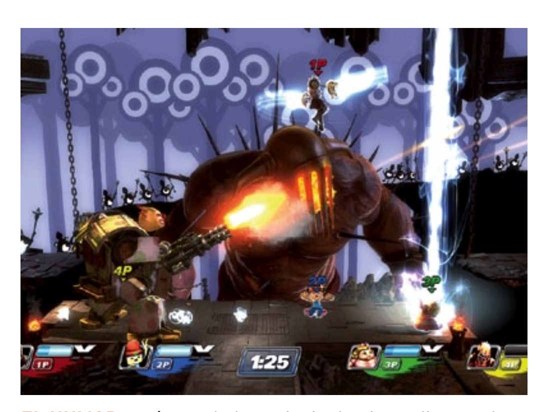


JUGAR EN VISTA SUBJETIVA será toda una novedad en la franquicia. Ahora sí que sentiremos los golpes.

ANUNCIO PLAYSTATION 3

Kratos contra Parappa... ¡Fight!

Con PlayStation All-Stars: Battle Royale, los héroes de Sony se liarán a guantazos.



EL HUMOR será uno de los principales ingredientes de los combates. Esperad ataques de lo más absurdos...



EL MULTIPLAYER suele ser un gran aliciente de este tipo de juegos. Aquí habrá 4 jugadores simultáneos.

Sony acaba de anunciar su próximo juego, *PlayStation All-Stars*, en el que todos los personajes estrella de las consolas de Sony se verán las caras en alocados combates, al más puro estilo de la saga Super Smash Bros de Nintendo. Hasta cuatro personas podrán batirse el cobre a la vez, en escenarios extraídos de sagas tan conocidas como *Ratchet & Clank*, *Little Big Planet*, *God of War*, *Patapon* y *Buzz*.

Aunque falta por ver la lista definitiva de personajes, ya se han confirmado varios de ellos: Sly Cooper, Kratos, Parappa the Rapper, Fat Princess, Sweet Tooth (el payaso siniestro de *Twisted Metal*) o Radec (*Killzone*) usarán todas sus artimañas para ganar en desenfadados combates que se moverán a 60 frames por segundo. El desarrollo está corriendo a cargo del nuevo grupo de programación Superbot Entertainment y aún no tiene una fecha de lanzamiento prevista. Seguro que en la conferencia de Sony del próximo E3 nos cuentan más detalles...

¡El ZX Spectrum!

El 23 de abril de 1982 se puso a la venta en Inglaterra este famoso micro-ordenador. Un año después llegó a España.

La X marca el mejor precio

Los títulos más destacados de Xbox 360 os van a costar mucho menos durante un periodo que durará hasta el 30 de junio. Además, la consola baja su precio en EEUU.

Microsoft ha decidido alegrarnos estas semanas con una **sustancial rebaja para varios de sus juegos estrella**. Como veis en la lista de la derecha, hay desde clásicos como *Mass Effect* a juegos recientes, como *Gears of War 3*. Esta agresiva campaña de precios **durará hasta el 30 de junio**, así que será mejor que deis gusto al bolsillo para apañar el veranito.

Por otro lado, la compañía va a iniciar un programa piloto en EEUU. Las 16 tiendas Microsoft Store de ese país van a vender **Xbox 360 con Kinect al precio de 99 dólares** (unos 77 euros al cambio). La "trampa" está en que, para acogerse a esa oferta, los usuarios tendrán que acogerse a un **compromiso de permanencia en Xbox Live durante dos años, a un precio de 14,99 dólares mensuales** (al cambio, algo más de 11 euros). Es un poco más caro que la suscripción normal, pero la consola sale mucho más barata... Por ahora no hay planes de traer esa propuesta a España, pero si funciona bien en los "states" podría estudiarse...



JUEGOS DE LA PROMOCIÓN

- **Gears of War 3** 29,95€
- **Forza Motorsport 4** 29,95€
- **Halo: Combat Evolved Anniversary** 19,95€
- **Halo Reach** 19,95€
- **Fable III** 19,95€
- **Kinect Star Wars** 29,95€
- **Kinect Rush: Una Aventura Disney·Pixar** 29,95€
- **Kinect Sports** 29,95€
- **Kinect Sports: Segunda Temporada** 29,95€
- **Dance Central** 2 29,95€
- **Dance Central** 29,95€
- **Kinect Disneyland Adventures** 29,95€
- **Cars** 2 29,95€
- **Disney Universe** 19,95€
- **LEGO Piratas del Caribe** 19,95€
- **Gears of War** 14,95€
- **Gears of War 2** 14,95€
- **Alan Wake** 19,95€
- **Fable II** 14,95€
- **Forza Motorsport 3 Ultimate Edition** 19,95€
- **Crackdown** 2 19,95€
- **Halo 3** 14,95€
- **Halo ODST** 19,95€
- **Halo Wars** 14,95€
- **Mass Effect** 14,95€
- **The Gunstringer** 19,95€
- **Kinectimals: Ahora con Osos** 29,95€
- **Kinect Joy Ride** 14,95€



EVENTO ENTREGA DE PREMIOS



Los mejores juegos según vuestros votos

Un año más, las votaciones de los lectores de todas las revistas de Axel Springer España han seleccionado a **los mejores del año 2011**. Como es de rigor, hemos procedido a la entrega de los trofeos a sus correspondientes ganadores. ¡Enhorabuena a todos!

PREMIOS POR CONSOLAS

MEJOR JUEGO DE PS3
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE



JUAN JIMÉNEZ, responsable de software de Sony España, recogió el premio en sus oficinas de manos de Sonia Herranz, directora de Playmanía.

MEJOR JUEGO DE Wii
LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD



JOSÉ ARCAS, del equipo de marketing de Nintendo, muestra el trofeo ganado merecidamente por uno de los juegos del año. Nuestro director hizo los honores.

MEJOR JUEGO DE XBOX 360
GEARS OF WAR 3



LIDIA PITZALIS, PR Manager de Microsoft Iberica, entusiasmada con el premio, que recogió de manos de Manuel del Campo bajo la atenta mirada de Marcus.

MEJOR JUEGO DE PSP
FIFA 12



YERAI ROMERA Y MARIO FERNÁNDEZ, (izquierda y derecha respectivamente) flanquean sonrientes a Sonia Herranz tras recoger su premio por *FIFA 12*.

MEJOR JUEGO DE NINTENDO DS
PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL E.



CRISTINA PÉREZ, Jefa de prensa de Nintendo Ibérica, encantada con recibir un premio más para el gran detective. Lo entregó Juan Carlos García.

MEJOR JUEGO DE NINTENDO 3DS
LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D



MANUEL CURDÍ, responsable de 3DS, junto al director de la Revista Oficial Nintendo, tras recoger el premio al mítico juego que ha resucitado en versión portátil.



PREMIOS ABSOLUTOS

MEJOR JUEGO DEL AÑO
THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



TERESA NÚÑEZ, PR Consultant de Bethesda, con los trofeos de Mejor Juego Absoluto y Mejor juego de PC, junto a Paco Delgado, de Micromanía, y Manuel.

MEJOR CONSOLA
PLAYSTATION 3



MARÍA LÓPEZ, Directora de Negocio de Sony España, mostró su agradecimiento por el segundo trofeo en dos años consecutivos conseguido por PlayStation 3.

MEJOR COMPAÑÍA
NINTENDO



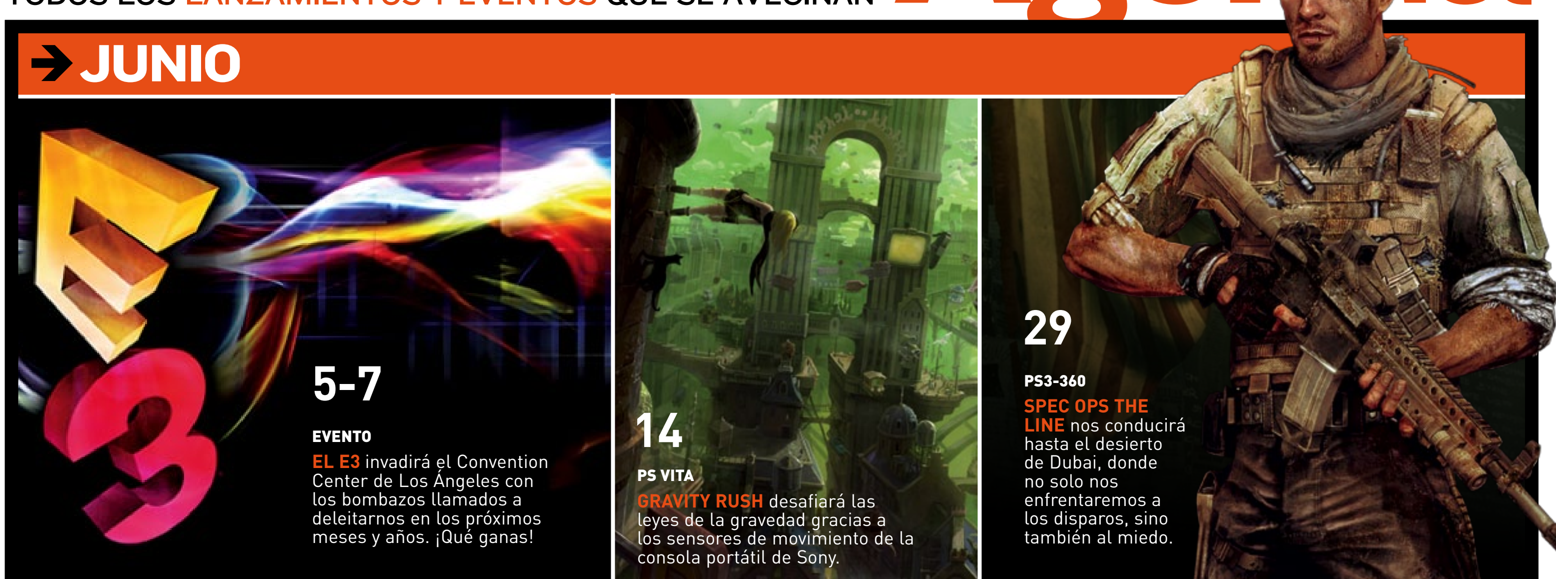
NICOLÁS WEGNEZ, Director de Marketing de Nintendo España, muy agradecido por el apoyo de los lectores a la labor de la compañía durante 2011.



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JUNIO



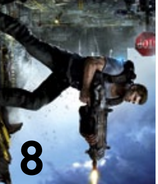
5-7
EVENTO
EL E3 invadirá el Convention Center de Los Ángeles con los bombazos llamados a deleitarnos en los próximos meses y años. ¡Qué ganas!

14
PS VITA
GRAVITY RUSH desafiará las leyes de la gravedad gracias a los sensores de movimiento de la consola portátil de Sony.

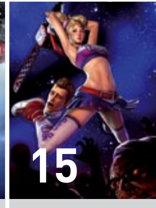
29
PS3-360
SPEC OPS THE LINE nos conducirá hasta el desierto de Dubai, donde no solo nos enfrentaremos a los disparos, sino también al miedo.



29
3DS
SPIRIT CAMERA: LA MEMORIA MALDITA destapará el más profundo horror en las cámaras de 3DS, que servirán para resolver numerosos misterios.



8
PS3-360
INVERSION combinará disparos y modificaciones de la gravedad para afrontar una invasión alienígena.



15
PS3-360
LOLLIPOP CHAINSAW sacará los pompones y la motosierra para cercenar a cientos de zombis.



27
TODAS
LEGO BATMAN 2 nos pondrá en la piel de personajes de DC como Robin, Wonder Woman o Superman.



27-1
EVENTO
GAMELAB volverá a Barcelona para ofrecer al público las últimas novedades del mundillo.



PS3-360
LONDON 2012 será el perfecto aperitivo antes del inicio de los Juegos Olímpicos de Londres.

JULIO



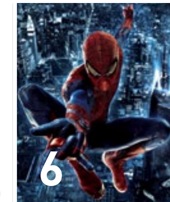
6
PS3-360
ANARCHY REIGNS y sus combates postapocalípticos colapsarán el juego online a tortazo limpio.



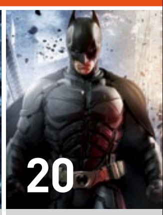
6
3DS
THEATRHYTHM FINAL FANTASY ofrecerá melodías de la saga para tocarlas en la pantalla táctil.



6
Wii
RHYTHM PARADISE propondrá minijuegos al ritmo de la música, con un tono desenfadado.



6
TODAS
THE AMAZING SPIDERMAN llegará a los cines, y con él vendrá también la adaptación para consola.



20
CINE
BATMAN volverá en verano con una nueva peli: El caballero Oscuro: la leyenda renace.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Risen 2	PS3-360	2 de agosto
•Sniper Elite Ghost Warrior 2	PS3-360	21 de agosto
•Sleeping Dogs	PS3-360	31 de agosto
•F1 2012	PS3-360	septiembre
•Far Cry 3	PS3-360	septiembre
•Roksmith	PS3-360	septiembre
•Tekken Tag Tournament 2	PS3-360	septiembre
•Batman Arkham City GOTY	PS3-360	septiembre
•Brave	PS3-360	verano
•Lego Batman 2		verano
•Metal Gear HD Collection	PS Vita	verano
•Super Monkey Ball Banana Splitz	PS Vita	verano

•Tales of Graces F	PS3	verano
•Resident Evil 6	PS3-360	2 de octubre
•Dishonored	PS3-360	12 de octubre
•Bioshock Infinite	PS3-360	19 de octubre
•Medal of Honor Warfighter	PS3-360	23 de octubre
•Assassin´s Creed 3	PS3-360	31 de octubre
•Dragon Ball Z Kinect	Xbox 360	octubre
•WRC 3	PS3-360-Vita	octubre
•Halo 4	Xbox 360	6 noviembre
•CoD Black Ops II	PS3-360	13 noviembre
•Aliens Colonial Marines	PS3-360	otoño
•Call of Duty	PS Vita	otoño

•Epic Mickey 2	PS3, 360, Wii	otoño
•Fable The Journey	Xbox 360	otoño
•Forza Horizon	Xbox 360	otoño
•Pokémon Ed. Blanca y Negra 2	DS	otoño
•Street Fighter X Tekken	PS Vita	otoño
•The Last of Us	PS3	otoño
•Tomb Raider	PS3-360	otoño
•X-Com Enemy Unknown	PS3-360	otoño
•Zone of the Enders HD Col.	PS3-360	otoño
•Dead or Alive 5	PS3-360	2012
•Kingdom Hearts 3D	3DS	2012
•Lost Planet 3	PS3-360	2013

GameStop
power to the players

Compra sin moverte de casa en:
www.gamestop.es

Nintendo 3DS + Inazuma Eleven 2
Cualquier color
Tormenta de Fuego o Ventisca Eterna



Por sólo: 199'99 euros

Balón de REGALO*
¡Firmado por los protagonistas del juego!

¡Elige uno de estos dos juegos!

*Limitado a 300 unidades

PlayStation 3 ROJA 320GB

¡Pásate al rojo!



LLévatela por: 49€*

Precio al entregar un iPhone 4® 32 GB de Movistar, Vodafone u Orange o una PS3 de 250GB + 2 mandos Dualshock 3 + 2 juegos

Precio sin Plan Renove: 299,99 euros

* Los juegos, consolas y dispositivos entregados deben estar en perfecto estado y funcionar correctamente. No acumulable con otras ofertas. Consulta el listado de juegos admitidos en tu tienda GameStop. GameStop no está afiliado con Apple Inc. Los dispositivos iPod®, iPod Touch®, iPhone® y iPad® (incluyendo las imágenes) son marcas registradas por Apple Inc.

¡Guerra al mejor precio!



Battlefield 3

Ahora por sólo: 49'99 euros la unidad

Del 28 de mayo al 24 de junio

¡Prepárate para la EURO 2012!



Ahora por sólo: 39'99 euros la unidad

¡No olvides comprar tu tarjeta para jugar a Euro 2012 en tu consola!

Del 11 junio al 1 de julio

Lego Batman 2



Bloc de notas de REGALO al hacer la reserva

Limitado a 600 unidades. Imagen no definitiva.

Amazing Spiderman



Haz tu reserva y llévate el DLC Rino para descargar

Limitado a 300 para PlayStation 3 y 150 para Xbox 360

Spec Ops: The Line



DLC Fubar y gorra de regalo al realizar la reserva

Limitado a 1.000 unidades

Te damos un 25% más POR TUS JUEGOS AL REALIZAR UNA RESERVA

Reserva estos títulos entregando tus juegos y te damos un 25% EXTRA

*Consulta listado de juegos admitidos en esta promoción. Los juegos, tienen que ser entregados en el momento de realizar la reserva. Promoción no válida para dinero en efectivo. La reserva debe realizarse en el mismo ticket de venta de los juegos. Promoción válida hasta el 30/05/2012. En metálico será un 30% menos.

Promociones válidas hasta el 21 junio de 2012. GameStop Iberia SLU. Ctra. NIII Km. 343. Valencia. Promociones y precios válidos salvo error tipográfico.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

REVISTA OFICIAL NINTENDO

¡Se acerca el RPG del año!



- **Heroes of Ruin** en portada. Este RPG de acción será un fenómeno social: online para 4, chat de voz, nuevas misiones a diario...
- **Juegos de terror.** Se acercan *Project Zero* y *Spirit Camera* y han elaborado un reportaje con todos los juegos de miedo para tus consolas.
- **Punto, set y partido para Mario Tennis Open.** El análisis más completo y ¡un jugador exclusivo! Un Yoshi blanco para descarga en tu 3DS.
- **Los mejores fichajes de Inazuma Eleven 2** Te contamos cómo conseguirlos y dónde encontrarlos.
- **Extra de 32 pág.:** los 100 mejores contenidos de la eShop.

PLAYMANÍA

El regreso de una saga mítica



- **¡Guía de regalo!** Llévate gratis la guía de *Silent Hill Downpour*, con el paso a paso y coleccionables y los trofeos. ¡Y además, puedes guardarla en la caja!
- **Láminas exclusivas de Max Payne 3.** Te ofrecen el análisis más completo y una genial lámina para coleccionistas.
- **Skyrim vs Dragon's Dogma.** Los dos juegos de rol más inmensos de PS3 en un completo cara a cara...
- **¡Esto es la guerra!** Descubre lo último de *Black Ops II, Spec-Ops The Line, MoH Warfighter, Ghost Recon Future Solidier* y *Sniper Elite V2.*
- **Los reportajes más originales.** Te cuentan trucos para exprimir a tope PS Vita, las mejores novelas basadas en videojuegos y los juegos "Free to Play" para PS3 y PS Vita.

CÓMO FUNCIONA?

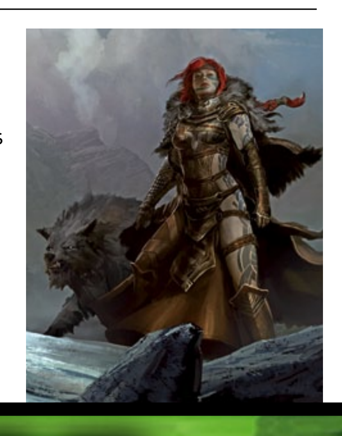
¡Alimenta tu mente y tu imaginación!



- **Ciencia:** Descubre qué factores hacen desaparecer toda una especie.
- **Tecnología:** Te mostramos las funciones de la última generación de cámaras para conseguir la foto perfecta.
- **Vehículos:** Destripamos un F-35 Lightning II para averiguar cómo son los cazas del futuro.

MICROMANÍA

Todas las claves de Guild Wars 2



- **Descubre cómo será Guild Wars 2.** Viajamos a NC Soft para contarte todos los detalles de uno de los MMO más esperados del año.
- **Lo mejor del mes:** *The Witcher 2 Enhanced Edition, Legend of Grimrock, Spec Ops The Line, Real Warfare 2, Confrontation...*
- **Juego completo de regalo.** Este mes, *Heroes of Might & Magic V.*

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

La feria E3 en directo



Todas las conferencias, los juegos y la información puntual desde la feria de Los Ángeles.

Top 10 Finales WTF



Dani y su equipo han recopilado los finales más sorprendentes y divertidos de todos los tiempos.

El blog invitado



Descubre lo que opina uno de nuestros lectores, Urko Miguel, el columnista invitado.

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos ADEMÁS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM


DiRT
SHOWDOWN
"UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO DE POLVO, QUEROSENO Y CHISPAS"
3DJuegos.com
A LA VENTA 25 DE MAYO
DIRTGAME.COM
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation.3
PlayStation.Network
PC DVD
STEAM
codemasters
© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "DiRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT SHOWDOWN"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

por
Christoph
gotani

■ 3DS ■ Rol ■ Namco Bandai ■ Lanzamiento: **2012** (Japón)

CUANDO ULALA ENCONTRÓ A DANTE

PROJECT X ZONE

Los héroes usuales de Capcom, Sega y Namco Bandai se reúnen para liarse a tortas... estratégicas, eso sí.

■ **LOS CROSSOVER, O CRUCES ENTRE DISTINTAS SAGAS,** son una pieza clave en la historia de las consolas. Ya desde la época de los 8 Bits, con títulos como *Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team*, los héroes han mostrado una tendencia natural a retarse (o unirse), un fenómeno que ha ido evolucionado para dar pie, incluso, a sagas propias como *The King of Fighters, Marvel vs. Capcom* o *Super Smash Bros*.
Siguiendo esta premisa, el juego que nos ocupa nace de la colaboración entre tres compañías tan potentes como Capcom, Sega y Namco Bandai, quienes han tenido la genial idea de mezclar a algunos de sus personajes más famosos en un mismo título. A pesar de que las imágenes nos pueden hacer pensar que estamos ante un juego de lucha al uso, la realidad es que este nuevo crossover, que se encuentra al 50% de su desarrollo, será un RPG táctico, cuyo plato principal estará compuesto por unos combates repletos de estrategia y algunos toques de acción, y en los que cada luchador contará con unos movimientos totalmente reconocibles, aderezados con unos ataques especiales tan potentes como vistosos.

➔ **EL APARTADO TÉCNICO** promete estar a la altura de tan épica reunión y cada batalla será un festival de velocidad, efectos y travellings de cámara, que aportarán dinamismo a unos escenarios repletos de detalle y a unos luchadores, modelados en 2D, que destacarán por su diseño artístico y por la suavidad de sus animaciones. En fin, ojalá el resultado final sea tan bueno como la idea inicial.









LOS COMBATES serán muy estratégicos, aunque habrá componentes de acción también.

UN PLANTEL DE AUTÉNTICO LUJO

LA VARIEDAD DE LUCHADORES será brutal y, aunque la mayoría luchará por parejas, algunos lo harán en solitario. Aún no existe listado definitivo, pero se sabe que Capcom invitará, entre otros, a Chris Redfield y Jill Valentine (*Resident Evil*), Ryu y Ken (*Street Fighter*), Dante (*DMC*) y Frank West (*Dead Rising*). Sega aportará a Ichiro y Sakura (*Sakura Wars*), Akira y Pai (*Virtua Fighter*) y Ulala (*Space Channel 5*). Del lado de Namco Bandai acudirán Jin Kazama y Ling (*Tekken*), Kite y Black Rose (*.hack*) y Alisa Amiela (*God Eater*).







LAS PAREJAS podrán combinar sus movimientos más típicos para realizar ataques.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

➔¡Un saludo desde Tokio!

Aquí comienza la época de lluvias, un momento perfecto para meterse en casa y disfrutar con la consola. Abro mi columna de noticias con *Soul Sacrifice* para PS Vita. Se trata de un juego de rol de Keiji Inafune (productor de *Dead Rising*) en que encarnamos al esclavo de un hechicero. Tendremos que ir sacrificando partes de nuestro cuerpo para conseguir nuevos poderes... hasta transformarnos en un monstruo. Este título, que aún carece de fecha de lanzamiento, tendrá modo online para cuatro a través de la conexión WiFi.



➔Y por si aún no tenéis la consola, Sony ha anunciado que pondrá a la venta un nuevo modelo en color crystal white. Además de la consola estándar, en Japón podremos adquirir una edición especial Hatsune Miku, con esta estrella virtual grabada en el panel táctil trasero. Esta edición especial estará disponible el 30 de agosto, junto con el juego musical *Hatsune Miku Diva*, y unos auriculares en color crystal white. Mucho nos tememos que esta máquina no llegará a Europa. ¡Una verdadera lástima!

➔Este año, nos iremos de vacaciones al pueblo, a nuestro pueblo de *Animal Crossing*, se entiende. Satoru Iwata, presidente de Nintendo, ha anunciado por televisión que la próxima entrega para 3DS aparecerá en Japón durante el tercer trimestre del año (aún no hay planes de lanzamiento para el resto del mundo). Esta versión lleva el sobrenombre de *Tobiase*, que significa "da el salto" y estará centrada en la conectividad con otros jugadores a través de Internet. Por supuesto, va a ser el primer juego de la saga realizado en ▸▸



aquíTokio

ÚLTIMA HORA

tres dimensiones. Los personajes tendrán un aspecto más "humano" y también será la primera vez que nos podremos convertir en alcaldes del pueblo para cambiar elementos urbanísticos. ¡Lo que es seguro es que Tom Nook seguirá siendo el mismo tacaño de siempre!



➔Más terror del creador de *Resident Evil*. Os hablamos de *Zwei*, un título en desarrollo, que Shinji Mikami (*Resident Evil*, *Shadows of the Damned*) está preparando junto a Bethesda. Aún no se conoce fecha de lanzamiento ni plataformas en las que estará disponible, pero el objetivo que están persiguiendo es recuperar una experiencia de "survival horror" puro. Las primeras imágenes no tienen mala pinta, ¿verdad?



➔Una red para los dispositivos de Sony. Esto es Nasne, este reproductor multimedia, con un disco duro de 500 GB, entrada de TDT y banda ancha, y la posibilidad de conectarse con PS3, PS Vita, ordenadores Vaio y tablets para reproducir contenidos en streaming. Este dispositivo se pondrá a la venta en Japón el 19 de julio por un precio inferior a 200 euros al cambio, aunque no hay planes de lanzamiento previstos para el resto del mundo. Y hasta aquí las noticias del país del sol naciente. El mes que viene os traeré jugosas novedades, hasta entonces ¡sayonara, amigos!



El blog de kagotani

El mercado móvil es el que manda

El mes de mayo es un momento importante del año en Japón. Por un lado se celebra la "fiesta de los chicos", que hace que las familias exhiban sus típicas reliquias de guerrero samurai (generalmente el casco), que simboliza la fuerza del varón. Además, se celebra la "semana dorada", una oportunidad de relajarse del estrés tomando unas pequeñas vacaciones. Pero vamos a lo que nos interesa, porque los años fiscales de todas las compañías se acaban de cerrar y solo queda un mes para que se celebre el E3, por lo que todas las empresas se preparan para presentar sus nuevas demos al tiempo que definen sus nuevas estrategias de mercado.



« JAPÓN NO ESTÁ PREPARADA PARA LA NUEVA GENERACIÓN. AQUÍ SOLO SE INVIERTE EN SMARTPHONES »

Mientras que EA confirma que invertirá 80 millones de dólares en la nueva generación de consolas, por estos lares las compañías se vuelcan con los smartphones. El gobierno japonés ha amenazado con regular el mercado SNS, que genera increíbles beneficios para las desarrolladoras. El sistema funciona como lo hacía el "Compgacha", esas máquinas para niños que te dan una bola sorpresa con figuras coleccionables en su interior. ¿Recordáis al protagonista de Shenmue comprando más y más figuritas? Pues en las plataformas móviles sucede igual: la mayoría de juegos ofrecen micro pagos con packs de items al azar. Si completamos la colección recibimos una nueva recompensa, mejor que las anteriores. La alarma saltó cuando muchos jóvenes se gastaron cientos de miles de yens en este sistema.

Este modelo de negocio sustenta de tal manera el mercado de videojuegos, que el solo hecho de amenazar con legislarlo, e incluso ilegalizarlo, ha sembrado el pánico en el sector (con una bajada del 19% en bolsa para Konami, por ejemplo). Para ser sincero, regular este mercado resulta necesario, pero veremos cómo afecta a los juegos gratuitos o los DLC´s. El verdadero problema al que nos enfrentamos es que todos los desarrolladores se han volcado en este sistema durante los últimos años, dejando de lado a las consolas . Cuando llegue la próxima generación, Japón no aportará muchos títulos, ya que harán falta muchos más recursos para hacer juegos. Los dos gigantes del mercado móvil en Japón (Gree y Mobage) pretenden desembarcar en occidente, añadiendo más tensión a la lucha entre Sony y Microsoft.

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas


















Oferta válida desde el 28/05 hasta el 05/06



Oferta válida desde el 24/05 hasta el 05/06



Oferta válida desde el 01/06 al 30/06



Oferta válida hasta el 05/06













EXCLUSIVA
HOBBY
CONSOLAS

ASÍ SERÁ CALL OF DUTY BLACK OPS II

PASADO Y FUTURO DE LA GUERRA

■ 13 de noviembre ■ Activision ■ PS3, Xbox 360

Mark Lamia, el director de Treyarch, lo definió como el secreto mejor-peor guardado de la industria. Todos esperábamos una secuela directa de *Black Ops* (que ha vendido más de 27.000.000 unidades en todo el mundo), pero nadie se imaginaba lo que iba a ofrecernos este "shoot´em up" bélico.

La sala de proyecciones en las oficinas de Treyarch bien podía ser un búnker militar: las paredes de hormigón están salpicadas de mapas, imágenes infrarrojas y planos de vehículos militares, mientras en las múltiples pantallas se proyectan noticias, intervenciones de políticos, recortes de prensa... los responsables de *Black Ops II* querían que tuviésemos muy presente la situación geopolítica actual. ¿Por qué? Pues porque el juego comenzará en la Guerra Fría, justo a continuación del primer *Black Ops* (sin tener en cuenta el final secreto) pero su historia llegará hasta el futuro: el año 2025.

Esta es la segunda vez que se reúne el mismo equipo (bajo las órdenes de Mark Lamia y Dave Anthony) y afronta el desarrollo de un *Call of Duty*. *Black Ops* salió muy bien, pero aún quedaban muchas cosas por hacer, de modo que hace dos años, el guionista David S. Goyer (responsable entre otros trabajos de El Caballero Oscuro o Dark City) se puso a trabajar en la continuación.

Call of Duty no tratará sobre la historia de un soldado desconocido, sino que estará narrado a través de los ojos de Frank Woods, mientras llevaba a cabo operaciones en Afganistán o Nicaragua, durante los años ochenta. En este primer periodo de juego, conoceremos al villano del juego, Raúl Menéndez, cuando sólo se tra-

EL NIVEL DE LOS ÁNGELES combina diferentes mecánicas de juego, como disparos, conducción y pilotaje de un FA 38.

ta de un guerrillero. Pero este personaje (que ha sido construido a partir de modelos como Tony Soprano) nos servirá de conexión con la segunda mitad, en un futuro cercano, que estará protagonizada por David Mason, hijo de Alex.

→PARA ASEGURARSE DE LA AUTENTICIDAD DEL JUEGO, Treyarch ha contado con la colaboración de distintas figuras en el terreno militar: Hank Kiersey es el asesor habitual en la saga, y se ha encargado de cuestiones tácticas, uso de armas y procedimientos operativos. Para plasmar la Guerra Fría, se ha aprovechado la experiencia de Oliver North (figura clave de la administración Reagan, que actuó como espía en Nicaragua o Panamá) y en lo que respecta a las operaciones en el futuro, Peter W. Singer (autor del libro Wired for War) se ha encargado de adivinar cómo será el uso de los drones, la robótica y la inteligencia artificial en los conflictos bélicos a gran escala.

La verdad es que resulta sorprendente ver hacia dónde se encaminan los enfrentamientos futuros, y cómo cambiarán gracias a las nuevas tecnologías. Pero nosotros ya estábamos ansiosos por ver el juego en movimiento, y no nos defraudó lo más mínimo. El nivel que disfrutamos ya estaba ambientado en el futuro, cuando Menéndez toma el control de los drones del ejército y ataca la ciudad de Los Ángeles.

El nivel comienza de un modo similar a Black Tuesday (el escenario de *Modern Warfare 3* en Wall Street). Mason forma parte de un convoy, en el que también va la señora presidenta de los EE.UU. Entonces, los drones inician el ataque; mientras los demás se ponen a cubierto, nosotros debemos abrirnos paso por un entorno urbano, con edificios en ruinas y constantes explosiones. Además de lo depurado de sus gráficos (a 60 fps constantes) nos llama la atención el interfaz, con una versión modernizada de lo que hemos visto en los juegos anteriores.



DRONES Y MIEMBROS DE LAS FUERZAS ESPECIALES comparten el espacio de la guerra futura. Pese a la ambientación dentro de trece años, *Call of Duty* apuesta por el máximo realismo. La inteligencia de los enemigos contribuye a esta sensación.

→MASON EMPUÑA UN FUSIL MODULAR XM8 (un arma fabricada por Heckler & Koch que existe en la actualidad) con el que se libra de unos cuantos soldados. Pero entonces, el cielo se llena de drones de combate y tiene que tomar medidas más contundentes: subir a una tanqueta y utilizar sus misiles SAM para derribar a unos cuantos enemigos.

El desarrollo es muy espectacular, y se apoya en una sucesión de checkpoints, como los anteriores juegos de la franquicia, sin permitirnos demasiada libertad. En



LA HISTORIA estará narrada desde los ojos de dos protagonistas: Frank Woods y David Mason, el hijo de Alex de *Black Ops*.

LA GUERRA EN EL AÑO 2025

Éste es el panorama bélico que nos ofrece Black OPs II, y que resulta muy creíble. Treyarch nos mostró datos reales que lo corroboran.

LOS RARE EARTH ELEMENTS sustituirán al petróleo como moneda de cambio mundial.

LOS CIBER ATAQUES, como los que se han efectuado contra Irán, se van a generalizar.

HK XM8

TYPE 95

KSG

LAS ARMAS que aparecen en el juego son las versiones más modernas que utilizan los ejércitos en la actualidad. Algunos fusiles, como el AK 47 o M4A1 seguirán en servicio los próximos 13 años.

HEXAPOD

PREDATOR

QUADROTOR

LOS DRONES (robots no tripulados) ya están en activo, y cada vez ganan mayor protagonismo en los ejércitos actuales. En el futuro, serán la fuerza más destructiva de las grandes potencias.

EL MULTIJUGADOR ONLINE será compatible con el servicio Call of Duty Elite 2.0, con funciones adicionales que aún no se han confirmado.

ese momento, el puente por el que nos movemos, se derrumba, y tenemos que afrontar una nueva situación límite.

Mientras nuestros aliados avanzan por el piso inferior, les damos cobertura con un rifle de precisión equipado con una mira infrarroja. De nuevo, no es la primera vez que nos encontramos en estas circunstancias en la saga, aunque la batalla continúa cambiando. Una vez que eliminamos las amenazas, Mason tira una cuerda y desciende con sus compañeros, hasta alcanzar un vehículo blindado y montar en el puesto de conductor.

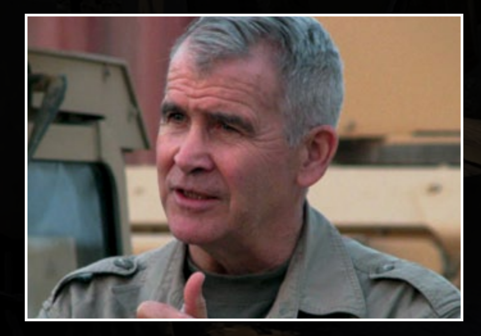
LLEGA EL MOMENTO DE CONDUCIR, en una secuencia que recuerda a la película Dos Policías Rebeldes II, ya que tenemos que ir esquivando explosiones y coches que saltan por los aires, mientras avanzamos por un puente. Nuestro ritmo cardiaco está a tope, y eso que aún quedan más situaciones extremas: un tiroteo en las calles del downtown, edificios que se derrumban a nuestro paso o marcar los objetivos para que los ataquen armas automáticas. Al final, nos encontramos en un estadio, y con un poco de habilidad podemos limpiar la zona.

David Mason cambia el campo de batalla por algo más "elevado". Podemos montar en un avión de despegue vertical FA-38, activar los visores del casco y derribar los drones MK II que patrullan entre los edificios. No se trata del típico nivel sobre raíles, sino que podemos movernos con cierta libertad. Es una buena forma de disfrutar con los efectos de luz, el HDR dinámico y la solidez de los elementos, que se han conseguido con este motor gráfico.

El combate en el aire se prolonga durante varios minutos, en los que hay que combinar nuestra pun-

LOS ASESORES MILITARES

El guión del juego es obra de David S. Goyer, pero ellos son los responsables de ofrecer el máximo realismo durante las batallas.



OLIVER NORTH es coronel del ejército de los EE.UU. y responsable de las negociaciones con Nicaragua e Irán durante la Guerra Fría.



P.W. SINGER es director de la iniciativa de defensa del siglo XXI en la fundación Brookings. Asesor del FBI y del Departamento de Defensa.



HANK KIERSEY es teniente coronel y ha servido durante 24 años. Enseñaba Historia militar en la academia de West Point. Tenía un cameo en *Black Ops.*



EL JUEGO TENDRÁ DOS HUD diferentes según la época en la que jugamos. El de 2025, como es lógico, será más sofisticado.

LA CAMPAÑA TENDRÁ DIFERENTES FINALES, Y NIVELES STRIKEFORCE CON LIBERTAD DE ACCIÓN

EL MODO ZOMBI será un juego en sí mismo. Se rumorea que soportará ocho jugadores y el doble de zombis que *BO*.

EL NUEVO MOTOR GRÁFICO mejora la iluminación, el HDR dinámico y las animaciones, y por supuesto, se mantiene a una tasa de 60 fps..

LA RIVALIDAD CON RAÚL MENÉNDEZ irá escalando a medida que avanzamos. Será tan memorable como Makarov.

EL MODO MULTIJUGADOR SE ADAPTARÁ A TODO TIPO DE JUGADORES Y ESTILOS

EL MUNDO BAJO AMENAZA

Estas serán algunas de las ciudades atacadas por los drones de Menéndez. Nadie estará a salvo.



tería, con unas cuantas acrobacias. Finalmente, no podemos evitar ser alcanzados por un proyectil enemigo, y tenemos que utilizar el eyector para caer en paracaídas sobre los escombros. Apenas se trata de un nivel de juego, pero las mecánicas diferentes y su intensidad nos han dejado una estupenda impresión.

➔**AÚN QUEDAN MÁS SORPRESAS,** porque por primera vez en *Black Ops II* se va a incorporar la posibilidad de elegir escenario y jugar diferentes bifurcaciones de la historia. Los niveles que marcarán la diferencia se llamarán strikeforce, y añadirán un componente estratégico. Llegado el momento, las tropas a las órdenes de Raúl Menéndez atacarán distintas partes del globo, y nosotros sólo podremos acudir a una de ellas. El resultado de la batalla influirá en el final (incluso si somos derrotados) y si queremos verlas todas deberemos jugarlo varias veces.

El nivel que presenciamos estaba ambientado en un puerto, en Singapur. Nuestro equipo se desplegaba siguiendo sencillas órdenes, casi como en un juego de estrategia en tiempo real, y tenía que ir cumpliendo objetivos

EN EL MODO ONLINE los drones se van a convertir en premios por racha de bajas. No habrá racha de muertes, ni bombas con 25 bajas.

sucesivos (en este caso, evitar el lanzamiento de unos misiles y volar la carga de un barco). Lo más interesante es que podíamos jugar de un modo táctico, desde un punto de vista aéreo, o tomar el control cualquiera de los soldados o los drones (totalmente en primera persona).

El diseño de los escenarios en el modo strikeforce es abierto, como si se tratase de un nivel multijugador, y la Inteligencia Artificial de los enemigos nos pareció muy cuidada, un paso por delante de lo que vimos en el modo Spec Ops de *Modern Warfare 3*. Lo que sí recuperaremos es la posibilidad de adquirir nuevo equipo (o mejorar el nuestro) en medio de la batalla.

➔ **DESPUÉS LLEGÓ EL TURNO DE DAVE VONDERHAAR,** el responsable del multijugador de *Black Ops II*. Aunque no pudo especificar ninguno de los nuevos modos, sí que dejó muy claro que no se trata de repetir patrones del primer juego, sino de generar una experiencia nueva que se adapte a jugadores de distintos estilos. El modo online estará ambientado exclusivamente en el año 2025, y será tan divertido de jugar como para los espectadores (han tenido muy en cuenta la experiencia de los e-sports). Tampoco quisieron hablarnos sobre las opciones de personalización, pero nos emplazaron a un nuevo evento, centrado los modos online. Para no quedarnos con las ganas, sí que recorrimos dos escenarios vacíos: una isla en Yemen y las ruinas de la ciudad de Los Ángeles. Y, además de quedar muy satisfechos con el diseño, nos aseguramos de que podremos grabar un nombre sobre las armas, además de ver algunos drones convertidos en premios por racha de bajas.

¿Y los zombis? Pues defienden que se trata de un juego en sí mismo. *En Black Ops II* habrá un nuevo universo (¿quién el futuro en lugar de los nazis?) con más jugadores simultáneos (ocho en un principio) más modos y muchos más muertos vivientes. Pero de nuevo se quiere mantener en secreto. Nosotros no lo podremos disfrutar hasta el próximo 13 de noviembre, día en que además se producirá un eclipse solar (de ahí, que se haya utilizado el nombre en clave COD: Eclipse para ocultar este lanzamiento). Y para los que aún duden de su éxito, las reservas del primer día, ya han triplicado a las del *Black Ops* anterior. ¡Impresionante! HC

NIVELES STRIKEFORCE

EN UN PUNTO DE LA CAMPAÑA Menéndez lanzará un ataque sobre distintas capitales del mundo, y tendremos que escoger dónde intervenir. El resultado influirá en la historia.



PODEMOS CONTROLAR tropas y drones en primera persona o gestionar a todo el equipo, como si se tratase de un juego de estrategia en tiempo real.



LOS ESCENARIOS tienen un diseño abierto, como un nivel multijugador, en que tenemos que cumplir misiones como desactivar explosivos o volar un barco.



ENTREVISTAMOS A MARK LAMIA, director del estudio Treyarch

El líder de Treyarch (que lleva implicado en la saga desde *Call of Duty Big Red One*) profundizó con entusiasmo sobre los aspectos más innovadores de *Black Ops II*.

➔ Desde el punto de vista táctico, ¿qué nuevas oportunidades brinda esta ambientación futurista?
La ambientación futurista nos ha abierto un abanico enorme de posibilidades en el campo de batalla. Los avances en tecnología, el uso de drones y la inteligencia artificial van a ser muy prolíficos durante los próximos años. Nosotros podemos mirar las tecnologías más avanzadas de hoy en día y proyectar de una forma plausible como terminarán. Así que los avances en robótica y armamento se van a transformar en nuevas formas de jugar: como ser capaces de pilotar los drones o cambiar las ópticas del armamento. Porque esa tecnología que ya existe, se volverá más pequeña, a medida que aumenta el poder de los procesadores y se militarizará, y nosotros podemos imaginar de qué modo se va a aplicar al campo de batalla. Va a ser un modo nuevo de jugar a *Call of Duty*.

➔ ¿Tuvisteis que diseñar indicadores diferentes y una forma de jugar distinta para cada parte del juego? Porque Frank Woods es un tipo mayor, que utiliza un equipamiento de los años 80, mientras que David Mason será más joven y llevará otras armas...
Sí hay diferentes indicadores. Por supuesto, parte del juego transcurre durante los años ochenta, en la primera Guerra Fría, y tanto las armas como las características del personaje deben ser auténticas. En el futuro habrá nueva tecnología y también nuevos dispositivos de visión. Incluso en el mundo real acabamos de oír hablar de las Google Goggles (una aplicación para buscar información en el mundo real a partir de una fotografía). Puedes imaginar que para un soldado, en el campo de batalla, puede suponer esta tecnología: conseguir información en tiempo real de lo que estás viendo, identificar las amenazas en el cielo o conseguir inteligencia... así que absolutamente, el equipo que utilizas va a ser crítico. Todos tenemos nuestros smartphones e iPads, son invenciones relativamente nuevas, así que imagina cómo será dentro de 13 años, y tratándose de soldados realmente bien equipados... esa es la mentalidad que tenemos creando *Call of Duty Black Ops II*.



LAS OFICINAS de Treyarch, en Los Ángeles, están protegidas casi como un búnker para evitar fugas de información.

■ HAY MUCHA VARIEDAD EN LA CAMPAÑA, PARA MANTENER EL ENTUSIASMO ■

➔ Hablando de los soldados, hemos visto que el Seal Team Six estará presente en el multjugador, pero me pregunto si crearon nuevas unidades para el ejército del futuro. Y también acerca de las tropas de Raúl Menéndez...
Dos cuestiones: las facciones en el multijugador aún no se han revelado. No hay claramente un bando de los buenos y de los malos, pero son completamente nuevas porque estás jugando en un futuro cercano, y eso es parte de la ficción. Acerca del villano Raúl Menéndez. Es un nicaragüense, y es capaz de infiltrarse en la estructura militar, utilizar toda esta tecnología de la que hemos hablado y volverla contra sus dueños. Tiene sus propias células de soldados en los lugares adecuados, para llevar a cabo operaciones en el momento preciso.

➔ Nos ha dado la impresión de que se ha reducido el nivel de violencia respecto a lo que vimos en el primer *Black Ops* o en *World at War*, ¿es eso cierto?
Es un "shooter", un juego adulto, si te refieres al nivel de violencia gráfica o niveles de gore... no habéis visto todo el juego, Pero es algo que depende exclusivamente del aspecto creativo. No estábamos pensando específicamente en reducir el nivel de violencia.

➔ ¿Diría que es un juego más orientado a la guerra abierta o a las operaciones secretas, en las que acompañamos a un pequeño grupo de soldados?
El juego será muy variado. Habrá batallas masivas, tanto en el futuro como en los niveles ambientados en los años ochenta. Pero también tendremos niveles íntimos en que acompañamos a equipos pequeños, que se ocupan de asuntos muy específicos. Y por supuesto, también están los niveles tipo strikeforce, en los que puedes escoger jugar sobre el terreno, en el estilo tradicional de *Call of Duty*, o puedes jugar utilizando todos los recursos. Puedes dirigir un co-

mando entero. Lo mejor para describirlo es decir que habrá mucha variedad en la campaña, eso es importante para mantener el entusiasmo de los jugadores.

→ ¿Será posible utilizar armas "antiguas" como algunos miembros de operaciones especiales, que aún usan el M14 o AK47?
No hemos revelado todas las armas, pero hay algunas que han estado ahí durante mucho tiempo, y que simplemente han sufrido actualizaciones, pero se parecen al modelo original. Creo que es plausible que dentro de trece años veamos armas que existen hoy en día, aunque hayan cambiado los materiales, sean más ligeras o hayan cambiado el diseño.

→ ¿Vamos a conseguir algún extra por haber jugado al primer *Black Ops*?
Es una buena pregunta. En primer lugar, por haber jugado a *Black Ops* ya conoces a los personajes, y vas a saber algo más sobre su historia. Pero en lo que se refiere a las partidas salvadas... ya lo diremos más adelante.

→ ¿Están pensando en incluir niveles del estilo del Pentágono, en que no hay que disparar, sino que resultan más narrativos y nos permiten conocer a los personajes?
Queremos contar una emocionante historia de ficción, y una parte de eso es incluir niveles con gran parte de historia. Creo que sí es apropiado incluir ese tipo de niveles. No puedo confirmarlo porque aún no queremos contar nada más acerca de la campaña, pero nuestros diseñadores y director quieren contar una historia.

→ Los personajes históricos... ¿van a ser figuras actuales proyectadas en el futuro o sólo se incluirán en los niveles de los años ochenta?
Parte de la ficción de *Black Ops* son estas pinceladas históricas. Sí verás algunas caras conocidas en el futuro, pero de nuevo, no puedo confirmarte quiénes van a ser.

→ Antes han hablado de las opciones, y de los niveles strikeforce, ¿es posible cumplir todas las misiones, o cumplir unas significará renunciar a otras?
Esa es una buena pregunta. La estructura del juego se basa en que llega un momento en el que la segunda Guerra Fría se vuelve más intensa, en que te muestran los puntos calientes en todo el mundo. En ese momento tendrás que escoger una de las localizaciones, y hagas lo que hagas la historia continúa de un modo u otro. Si quieres jugar las otras misiones puedes repetir, aunque en la ficción ya han tenido lugar. Pero no es una historia lineal, sino que se trata de una estructura completamente nueva, y las elecciones son muy importantes. Y después de jugar la campaña seguro que la gente quiere repetir y conocer otra de las ramas.

NO ES UNA HISTORIA LINEAL, Y LAS ELECCIONES SON MUY IMPORTANTES







LOS CABALLOS son un buen ejemplo del trabajo que está realizando Treyarch para mejorar el realismo en esta entrega. En lugar de animarse a mano, han sido pioneros en utilizar un sistema de captura de movimientos.

→ La campaña cooperativa en Call of Duty *World at War* era excelente... ¿habrá un modo multijugador cooperativo para estos escenarios strikeforce?
Lo hemos pensado, y nos gusta barajar todas las opciones posibles, pero esta campaña está estructurada como una experiencia en solitario.

→ ¿Van a contar con algún compositor conocido para la banda sonora, igual que Brian Tyler o Hans Zimmer para *Modern Warfare 2* y *3*?
No vamos a hablar de los compositores por ahora, pero el equipo está trabajando con músicos de mucho talento, y pronto os podremos hablar de ellos.

→ ¿Podemos esperar el mismo nivel de personalización que vimos en *Black Ops* en el modo multijugador?
No vamos a hablar del multijugador hoy, pero el énfasis está en permitir que los jugadores personalicen su modo de juego. Esto no significa que no vayamos a incluir el mismo nivel de modificaciones en otros aspectos. Pero queremos que jueguen según su estilo preferido.

→ No va a hablar de compositores, pero puede confirmar o denegar la presencia de otras estrellas en *Black Ops II*, como Michael Rooker o Gary Oldman en el anterior?
No confirmaremos los actores que están en el juego, pero si escucháis con atención los vídeos, puede que pilléis a uno de ellos.

→ ¿Y habrá futuras versiones de Wii U o PS Vita?
Ni confirmo ni deniego la existencia de una versión de Wii U o PS Vita, porque ahora sólo vamos a hablar de PC, PS3 o Xbox 360. HC



VISITAREMOS DISTINTOS ESCENARIOS en cada misión del modo campaña. La demo que vimos se ambientaba en las Islas Filipinas.

EL APARTADO TÉCNICO tendrá una pinta alucinante, con decenas de elementos en pantalla, explosiones, etc.

LOS TIER 1 estarán equipados con todo tipo de cachivaches militares. Por algo son las fuerzas "especiales", ¿no?

Así será la competencia de Black Ops II

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

■ PS3, Xbox 360 ■ Electronic Arts ■ 23 de octubre

Os contamos todos los detalles de Medal of Honor: Warfighter, que nos pondrá en la piel de los Tier I, la élite de los comandos especiales. Esta vez saldremos de Afganistán, recorriendo el mundo entero ante una amenaza terrorista global.

Viajamos a Londres para echarle un vistazo a *Medal of Honor: Warfighter*, que pretende subsanar los errores de su antecesor para plantarle cara a *Black Ops II*. **Su protagonista será el soldado Preacher, uno de los miembros de los Tier 1 (los comandos de operaciones especiales estadounidenses que fueron responsables de la eliminación de Osama Ben Laden).** Desde Danger Close, el estudio encargado de desarrollar el juego, van a apostar a lo grande por la autenticidad. Por eso, **las fuerzas especiales, su equipamiento y su modo de actuar estará recreado a la perfección,** aunque lo que más nos llamó la atención durante la presentación fue el hecho de que **todas las misiones estarán basadas en acontecimientos reales.**

El nivel que vimos estaba ambientado en Basilian, una isla del sur de Filipinas donde un tifón ha inundado la zona. En ese contexto, el grupo terrorista Abu Sayyaf (también real) ha secuestrado a miembros del gobierno. Además, poseen gran cantidad de pentrita, un explosivo muy común entre los terroristas (por lo difícil que resulta rastrearlo). Nuestra misión será rescatarlos, para después escapar en una lancha, desde la que usaremos una torreta lanzamisiles mientras la ciudad va cayendo a nuestro paso.

➔EL ESTILO NOS RECORDÓ A CALL OF DUTY, aunque también incorporará interesantes novedades, como el sistema de apertura de puertas. **Antes de entrar en determinadas habitaciones, podremos elegir el modo en el que queremos hacerlo:** pateando la puerta, lanzando una granada flsh cegadora, poniendo explosivos c4... En cualquier caso la cámara se ralentizará para darnos la oportunidad de acabar con todos los enemigos de un plumazo.

Otra de las novedades jugables será **la capacidad de disparar nuestro arma en dos posiciones distintas:** la primera es la de toda la vida, la de cualquier shooter,





mientras que la segunda inclina un poco el arma para poder disparar en enfrentamientos más cercanos. Además, en lugar de llevar varias armas podremos realizar sencillas modificaciones que cambiarán por completo su uso.

El desarrollo apostará por la espectacularidad total, **con un avance muy lineal cargado de elementos "scriptados"** que nos privan de libertad, pero son más eficaces para crear momentos intensos. Otro de los elementos sobre los que más hincapié hacen en EA es **el tono realista que también afecta a los personajes.** Nuestro protagonista hará reflexiones en voz alta para mostrar sus sentimientos, ya que la vida de un Tier 1 no es precisamente fácil. Pasan la mayor parte del año fuera de sus hogares y tienen serias dificultades para mantener sus matrimonios o volver a una vida normal.

➔EL MOTOR GRÁFICO FROSTBITE 2, que ya demostró sus capacidades en *Need for Speed: the Run* y *Battlefield 3*, promete alcanzar nuevas cotas en esta entrega. Eso sí, esta demostración se exhibía en un PC, por lo que habrá que esperar para comprobar si el nivel en consolas resulta tan espectacular. Aún nos queda mucho por ver y por conocer de *Medal of Honor Warfighter*, pero por ahora tiene una pinta alucinante. HC

INSPIRADO EN HECHOS REALES

TODAS LAS MISIONES ESTARÁN BASADAS EN NOTICIAS Y HECHOS REALES, como la tormenta tropical Washi que inundó realmente el sur de Filipinas en diciembre del 2011. Aunque aún no se han desvelado otras ubicaciones, os podemos asegurar que habrá muchas sorpresas. Por el mapa de operaciones que pudimos ver en la demo, habrá misiones en Yemen, Bosnia, Somalia, Pakistán, Malasia, Dubai... y lo mejor de todo: ¡Madrid!





EL MODO MULTIJUGADOR

AÚN NO HEMOS PODIDO PROBARLO, pero ya os adelantamos que en lugar de enfrentar a "buenos" contra "malos", nos pondremos en la piel de 12 unidades especiales que competirán por demostrar cuál es la mejor. Estarán los US Seal, US OGA y US Sfod-D, los Sasr australianos, los FSK noruegos, las SAS británicas, la Spetsnaz rusa, la KSK alemana, la UDT de Corea del Sur, las SOG suecas, la JFT canadiense y la Grom polaca. ¡Casi nada!

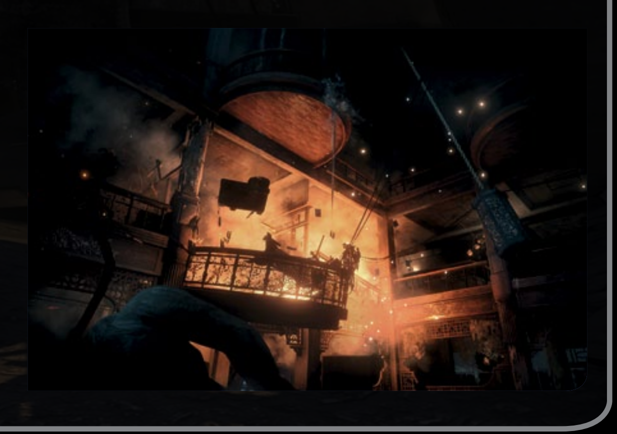




MOTOR FROSTBITE 2

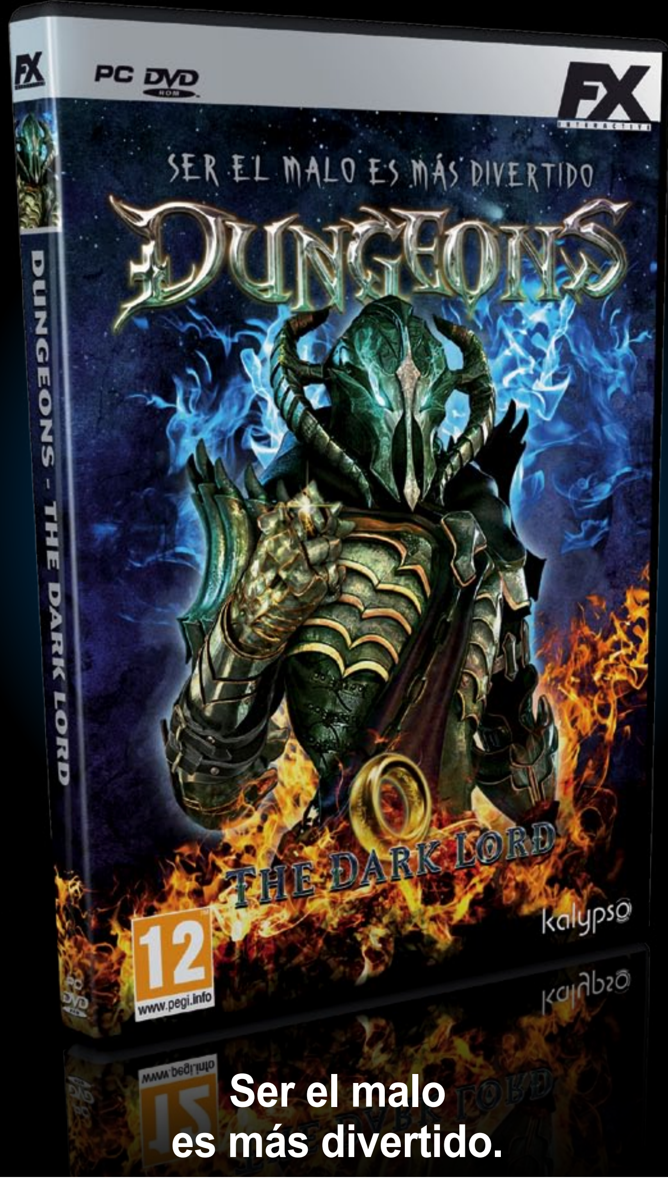
EL ESPECTÁCULO ESTARÁ GARANTIZADO gracias al uso del motor Frosbite 2. Los efectos de partículas, la iluminación y los entornos destructibles prometen convertirlo en un referente en su género. La verdad es que la cantidad de cosas que pasen en pantalla será realmente alucinante: maderas que revientan formando decenas de astillas, agua que inunda dinámicamente los escenarios... Eso sí, por ahora solo lo hemos visto en PC.





FX PREMIUM | COMPLETAMENTE

Juego de Rol

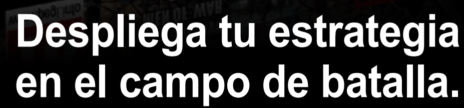


Ser el malo
es más divertido.



Estrategia





Despliega tu estrategia
en el campo de batalla.



Off Road Drive Premium



Tropico Coleccionista



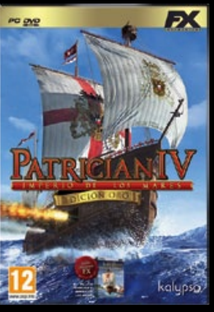
City Life Premium



Imperivm Civitas Anthology



Patrician IV Edición Oro



Drakensang Anthology

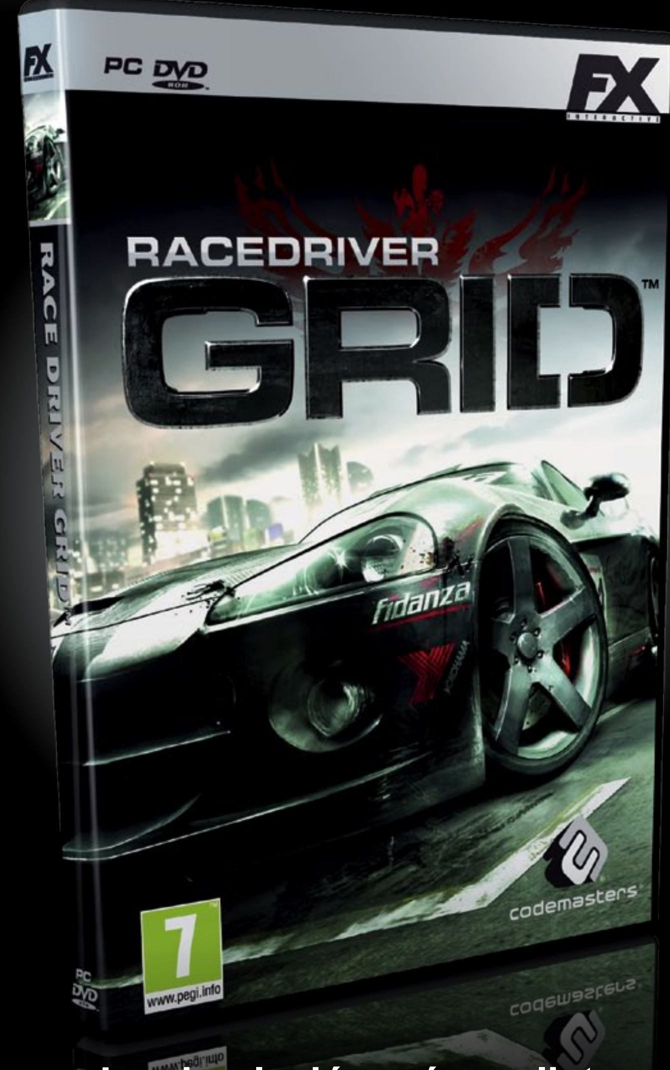


Sparta Anthology



EN ESPAÑOL | POR SOLO 9'95€

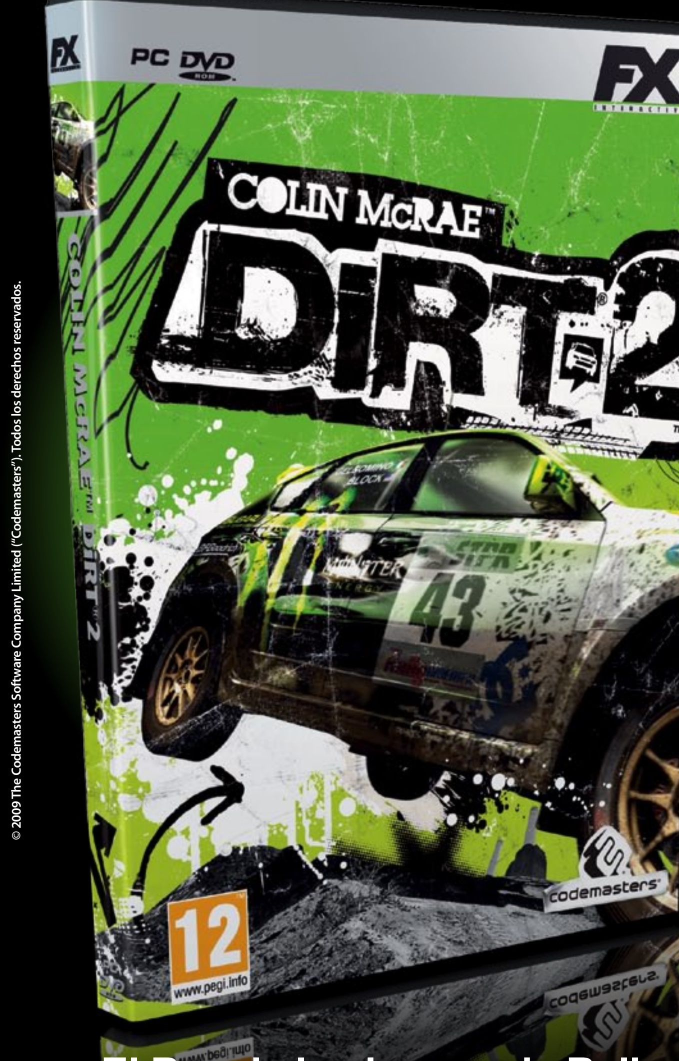
Carreras



La simulación más realista.
Competiciones por todo el mundo.



Carreras



El Rey de los juegos de Rally.
Vehículos de máxima potencia.



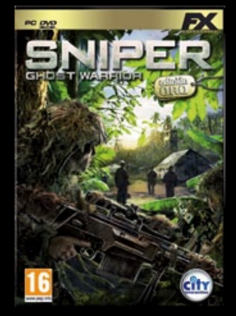
Real Warfare Anthology



Call of Juarez Edición Oro



Sniper Ghost Warrior Edición Oro



X-Plane 8 Flight simulator





facebook.com/juegosFX   twitter.com/juegosFX



youtube.com/FXjuegos

EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS PREFERIDA POR SOLO





PRIMEROS DATOS DE GOD OF WAR ASCENSION

DESATA LA IRA DE LOS DIOSES

■ PS3 ■ Sony (Santa Monica Studios) ■ 2013

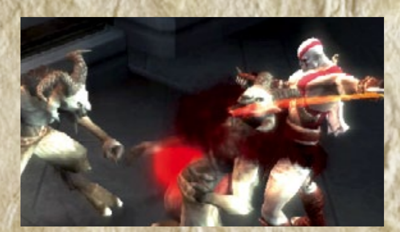
Hubo un tiempo en que los titanes caminaban sobre la Tierra. Una época de leyenda en la que Kratos todavía era un hombre; antes de convertirse en el fantasma de Esparta y desafiar a los dioses. Una era de combates multijugador.

LA HISTORIA DE KRATOS

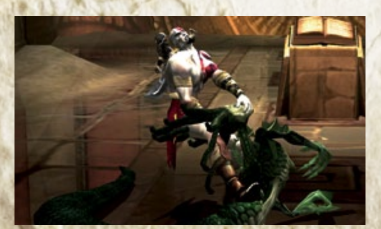
Nacido en la ciudad estado de Esparta y convertido en un maestro de la guerra, Kratos tuvo que sacrificar su humanidad (y a su familia) para conseguir interminables victorias. Esta es su historia, digna de las mejores tragedias griegas:



ASCENSION
2013 / PS3
¿Cómo pasó de ser un simple guerrero a tener poderes mitológicos? En el próximo juego descubriremos las primeras gestas de Kratos en el mundo de los mitos.



CHAINS OF OLYMPUS
2008 / PSP
Kratos sirve a los dioses como pago por su poder. En esta ocasión para detener el plan de Perséfone, que pretendía acabar con el mundo utilizando al titán Atlas.



GOD OF WAR
2005 / PS2
Después de obedecer a los dioses durante años, Kratos se embarca en la búsqueda de la caja de Pandora para Athena. Finalmente se enfrenta a Ares y toma su lugar.



Para mantener la frescura de la saga, cada entrega de *God of War* se ha desarrollado bajo la batuta de un director distinto. David Jaffe y Cory Barlog elevaron la categoría de los juegos de PS2, mientras que Stig Asmussen fue el encargado de trasladar estos combates a PlayStation 3. Esta vez, Todd Papy (que trabajó en los tres juegos anteriores) se ha puesto a la cabeza del desarrollo con una idea en mente: completar la historia de Kratos con el nivel técnico y jugable que cabe esperar de *God of War* y un desarrollo muy ambicioso.

→ **EN ASCENSION RETOMAMOS A NUESTRO ESPARTANO FAVORITO**, justo después de matar a su esposa Lysandra y a su hija Calíope (al haber sido traicionado por el dios de la guerra, Ares). Se trata de una versión más humana y vulnerable del personaje (también es más joven y menos musculoso) que comienza su venganza. El argumento se mantiene en secreto, pero Papy ha revelado algunos datos técnicos, como un sistema de combate más ágil, con animaciones fundidas (como las que hemos visto en *Uncharted*) y una nueva física. En particular, el motor gráfico que se está utilizando es una versión mejorada del anterior, ▸▸

GHOST OF SPARTA
2010 / PS3
Las visiones atormentan a Kratos, que "revisita" su pasado y nos presenta a su madre, Calisto, y a su hermano y rival, Deimos. Finalmente lucha con Thanatos.

BETRAYAL
2007 / MÓVILES
Nuestro antihéroe es acusado de un asesinato que no ha cometido, y recorre la antigua Grecia en busca del verdadero culpable. Kratos mata al hijo de Hermes.

GOD OF WAR II
2007 / PS2
Zeus traiciona a Kratos y le devuelve a su estado humano, pero el espartano comienza a liberar a los titanes para asaltar el Olimpo y vengarse de los dioses.

GOD OF WAR III
2010 / PS3
Kratos llega al monte Olimpo y culmina su venganza. Por el camino van cayendo los dioses, hasta enfrentarse al propio Zeus. No se sabe qué ocurre después.



LA ESCALA ÉPICA DE LOS COMBATES se trasladará al modo multijugador. Fijaos en la pinta y el tamaño que tiene Polifemo, el cíclope al que se enfrentaron Ulises y su tripulación durante la Odisea.

con una nueva física para todos los tejidos y mayor destrucción en los escenarios. La señas de identidad, como el nivel de "gore" o la cámara fija (aunque podremos moverla para ampliar nuestro campo de visión), lucirán mejor que nunca, también en 3D estereoscópicas.

Pero Santa Monica Studios se guardaba una sorpresa. *God of War Ascension* tendrá modo online para ocho jugadores simultáneos. En el multijugador no podremos jugar con Kratos, Deimos o ninguno de los dioses conocidos para evitar resultados anacrónicos, así que vamos a crear a nuestros guerreros partiendo desde cero. Cada uno de los luchadores se pondrá al servicio de un dios: Zeus, Ares, Hades o Poseidón, lo que le otorgará poderes y debilidades específicos (además de armas y pertrechos con decoración especial). Y para que no haya dos luchadores iguales, podremos editar su aspecto, incluyendo tatuajes y pintura corporal.

➔ EL DESARROLLO ESTARÁ BASADO EN COMBATES SALVAJES, pero con cierta personalidad. El nivel que se ha mostrado consistía en un combate por equipos: espartanos contra troyanos, cuyo objetivo era destruir a Polifemo, un enorme cíclope que se paseaba por el fondo del escenario y que también interactuaba con los jugadores. Mientras que los guerreros se daban "leña" con el estilo inconfundible de la saga, armados con espadas, martillos de gue-

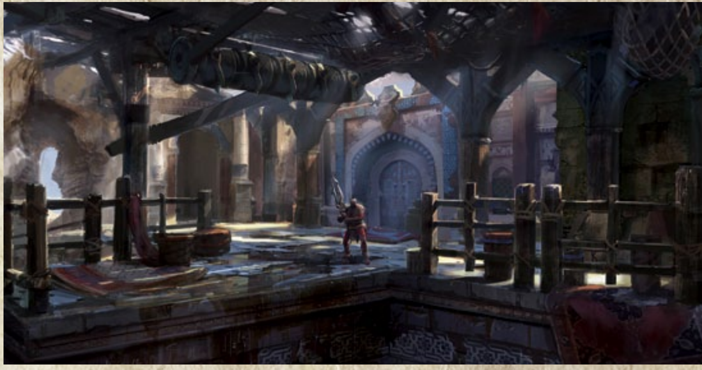
EL MODO MULTIJUGADOR

La principal novedad de *God of War Ascension* es la inclusión de un modo multijugador para ocho, que presumirá de un ritmo frenético y el mejor apartado visual. Estas son sus claves:



LOS OBJETIVOS

Para que un equipo se alce con la victoria tiene que cumplir objetivos sucesivos, como retener al cíclope, conseguir la lanza de los dioses y eliminarlo (con un golpe final salvaje tipo QTE).



EL DESARROLLO

Los combates salvajes, propios de la saga, regresan en el multijugador, aderezados por golpes cooperativos y la posibilidad de personalizar nuestro guerrero (habilidades y aspecto).



LA AMBIENTACIÓN

Los lugares que visitamos tienen una pequeña conexión con la historia principal, aunque los combates no coinciden en el tiempo. Se recuperan lugares de la mitología griega.



LAS TRAMPAS

Repartidos por los escenarios encontramos cuchillas y pinchos que salen del suelo, techos que se derrumban, troncos... podemos utilizar el terreno como arma para acabar con los rivales.

NO PODREMOS MANEJAR A KRATOS EN EL MULTIJUGADOR PARA EVITAR ANACRONÍAS

rra, cadenas, etc. se podían activar unos mecanismos para encadenar a Polifemo. Finalmente, el equipo espartano se hacía con una lanza de los dioses para derribar al monstruo en una secuencia brutal, tanto por la calidad técnica que destilaba como por su violencia.

Desde los estudios confirman que el juego se encuentra en las primeras etapas de desarrollo, de modo que aún no se sabe qué otros modos van a incluir ni cuánto durará el modo principal. Lo que sí se ha revelado es que no podremos manejar personajes femeninos, porque no encajaban con acciones tan violentas, y que tampoco habrá bots controlados por la consola (aunque sí existe una zona de entrenamiento). De momento *God of War Ascension* no tiene fecha de lanzamiento, aunque será alrededor de marzo de 2013. HC





¿POR QUÉ CONFIAMOS EN DISHONORED?

- Sus dos directores, **Rafael Colantonio** y **Harvey Smith**, han trabajado en juegos como *Deus Ex, Thief* o *Dark Messiah of Might & Magic*.

- **Viktor Antonov**, su director artístico, es conocido por haber diseñado la recordada Ciudad 17 que vimos en *Half Life 2*.

- La compañía que apadrina el proyecto es **Bethesda,** la gran triunfadora del año pasado gracias a *Skyrim*.

Bethesda™

BETHESDA NOS SUMERGE EN EL OPRESIVO MUNDO DE DISHONORED

LA HORA DEL ASESINO

Una historia de venganza ambientada en un mundo alternativo. Un asesino despiadado que pone en nuestras manos toda la libertad para cumplir cada objetivo. Descubre el juego que puede ser la gran sorpresa del año en PS3 y 360.

Hay juegos a los que les sirve como tarjeta de presentación el "pedigrí" de la saga a la que pertenecen o el nombre de su protagonista. Con ello les basta para acaparar titulares, asegurarse la cobertura en los medios especializados y reclamar, en definitiva, la atención del gran público.

Otros, sin embargo, vienen marcados por la personalidad de sus creadores casi desde el primer minuto de desarrollo, y aunque no consiguen provocar tanto ruido mediático, al final acaban convirtiéndose en títulos de referencia para los jugadores que aprecian el trabajo de calidad. Precisamente este sello "de autor" del que os hablamos es el que le están imprimiendo a *Dishonored* sus codirectores, Harvey Smith y Rafael Colantonio, y su director artístico, Viktor Antonov. Quizá sus nombres no os suenen mucho, pero por sus manos han pasado juegos como *Thief*, *Deus Ex* o *Half Life*, y de las oficinas de Arkane Studios han salido títulos tan reconocidos por los usuarios de PC como *Arx Fatalis* o *Dark Messiah of Might & Magic*. Y si a todo esto le añadimos que es Bethesda, la compañía responsable de *Skyrim*, quien respalda el proyecto, comprenderéis por qué *Dishonored* se ha convertido en uno de los juegos más interesantes y prometedores de todos los que llegarán este año.

➔ SMITH Y COLANTONIO LIDERAN A MEDIAS el desarrollo de *Dishonored*. Esta dirección consensuada no es una situación habitual, pero se ve facilitada por su amor por los juegos en primera persona que salpican la acción con pinceladas de rol. Además, comparten también una máxima que ha guiado sus carreras por separado: siempre han estado interesados en darle el poder al jugador para que despliegue toda su creatividad. Según ellos, el punto de partida es que nos sintamos libres para enfrentarnos a las distintas situaciones, sin ataduras de "scripts" y escenas fijadas por el guión. Luego su labor es resolver los problemas y "bugs" que este planteamiento pueda acarrear.

Para saber de qué forma se plasmará eso en *Dishonored*, conviene comenzar repasando su argumento. El protagonista se llama Corvo Attano, y es un antiguo guardaespaldas de la emperatriz de Dunwall, la ciudad donde tiene lugar la acción. Tras ser acusado injustamente de su muerte, Corvo se convierte en un temible asesino, y a partir de entonces su seña de identidad será una máscara, la máscara que nosotros nos ▸▸

PODREMOS USAR ARMAS y combinarlas con nuestros poderes sobrenaturales para idear nuestra propia manera de afrontar cada situación.





pondremos, porque como era de esperar, vamos jugar desde una vista en primera persona.

La venganza es el sentimiento que impulsa a Corvo a actuar despiadadamente, pero hay algo todavía más relevante en el origen de sus crímenes: mientras está recluido en prisión, un misterioso ser divino llamado el Outsider le dota de poderes sobrenaturales sin una razón aparente, al menos de momento (no dejéis de visitar HobbyNews para ver el espectacular tráiler de presentación que lo muestra). Justo a partir de ese momento, al inicio del juego, tomaremos las riendas del desarrollo, porque podremos decidir como eliminar a cada objetivo usando y combinando todas las

CONTROLAREMOS A CORVO ATTANO, UN ASESINO CON PODERES SOBRENATURALES

posibilidades a nuestra disposición: poderes, armas, gadgets... El sigilo será la base de la actuación de Corvo (sus creadores afirman que podremos alcanzar el final sin ser descubiertos e incluso sin matar directamente a nadie), pero solo será una opción, porque la decisión de actuar en total anonimato o buscar el enfrentamiento abierto será nuestra.

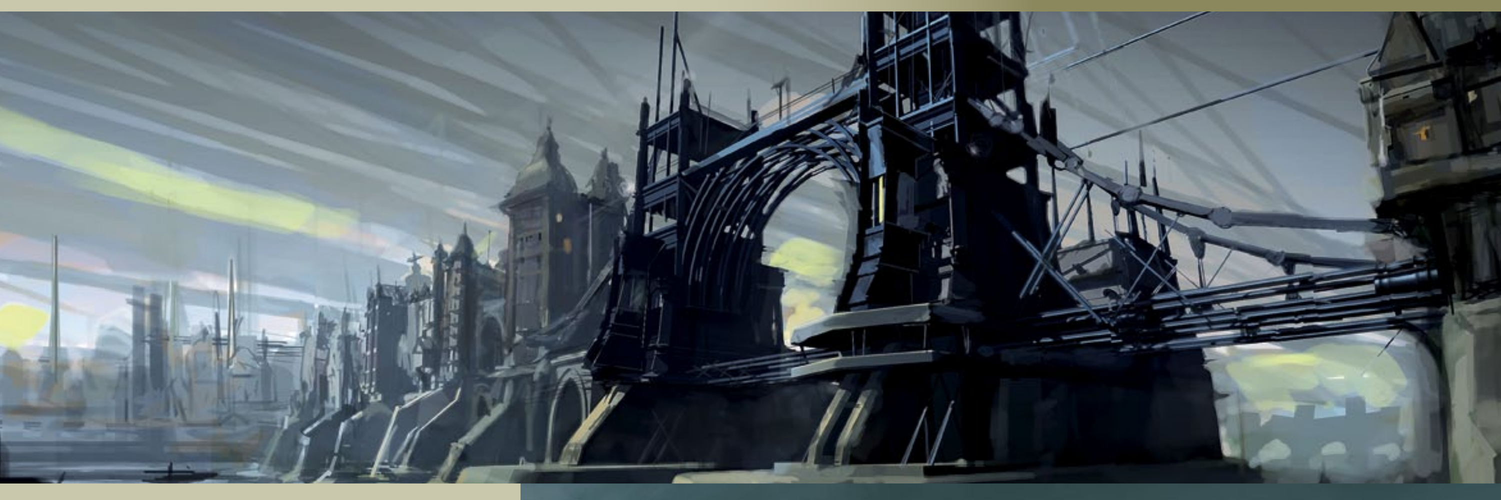
→ **ENTRE LOS PODERES QUE NOS HAN MOSTRADO** hasta ahora están la posibilidad de parar el tiempo, usar el viento para lanzar un ataque, teletransportarnos, e incluso poseer temporalmente a otros personajes, humanos o animales. También podremos emplear distintas armas, desde una cuchilla o una espada hasta una pistola o una granada.

Cada situación tendrá varias soluciones alternativas acorde con el estilo de juego que elijamos, y lo que Smith y Colantonio esperan de nosotros es que demos con un tipo de combate estratégico y personal que nos lleve a avanzar incluso de una forma que ni siquiera ellos habían previsto. Eso sí, ya nos avisan de que la IA será brutal, así que exponernos demasiado quizá no sea la mejor táctica, a no ser que queramos arriesgarnos a una muerte casi segura.

→ **LA PERSONALIZACIÓN SE LLEVARÁ AL EXTREMO** en un doble sentido: por un lado, podremos ir comprando nuevos gadgets hasta conseguir crear un protagonista a nuestra medida. También tendremos que cuidar al máximo nuestra salud, porque aquí no nos bastará con quedarnos a cubierto durante unos segundos para

BIENVENIDOS A DUNWALL

El universo alternativo al que nos traslada *Dishonored* tiene tanto protagonismo como el propio Corvo. En él, todo ha sido diseñado con el máximo cuidado.



LA CIUDAD

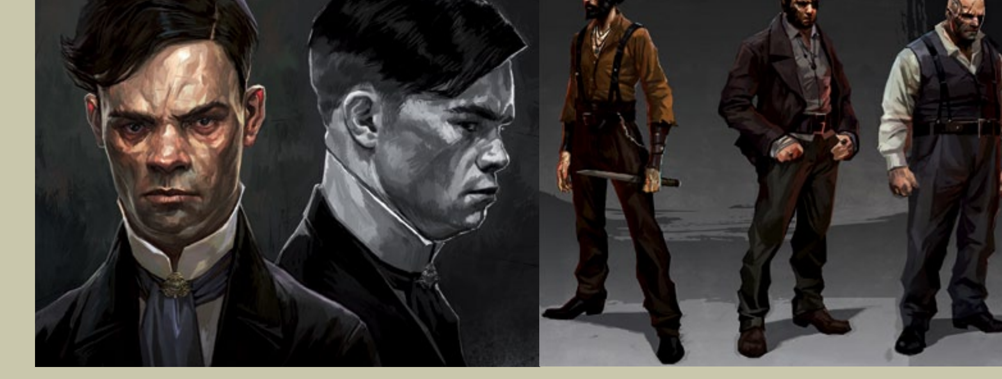
Dunwall es la capital de un imperio que se extiende por un archipiélago entero. Aunque la acción no saldrá de los límites de la ciudad, en Arkane Studios han diseñado el mapa geográfico completo para conseguir que todo sea más realista.

Es un lugar gris, inspirado en el Londres previo a la revolución industrial, cuya economía gira en torno a las pesca de ballenas. Su aceite es la fuente de energía principal para mover todas las máquinas.



LOS HABITANTES

El equipo de Arkane Studios viajó a Londres y Edimburgo para en busca de inspiración para Dunwall, que se podría definir como un Londres ficticio. Pero su foco de interés no estaba solo en las ciudades, sino también en sus habitantes. Aseguran que visitaron pubs locales para **analizar los rostros de la gente en busca de un arquetipo de físico "británico"** que pudieran trasladar después a los personajes del juego, tanto a los principales como a los ciudadanos que nos encontraremos.



LAS MÁQUINAS

Viktor Antonov, el director artístico, fue diseñador industrial en el pasado, y su experiencia se nota en el diseño de las **abundantes máquinas y vehículos que encontraremos en las calles de Dunwall.** Además de seguir una **estética retro muy peculiar,** lo más llamativo es que todas están pensadas para que pudieran funcionar si se construyeran en realidad.



LAS CLASES SOCIALES estarán muy marcadas en Dunwall. Dentro de este prostíbulo tendremos que eliminar a unos políticos "incómodos".

MALDITOS ROEDORES

La plaga de ratas que ha invadido Dunwall será un incordio... ¿o quizá no tanto?



Los habitantes de Dunwall tendrán que convivir con unos incómodos habitantes: las ratas que han traído la peste a la ciudad. Sin embargo, lejos de ser una anécdota, los creadores van a convertir a estos roedores en un elemento jugable de primer orden, porque los convertiremos en aliadas gracias a nuestros poderes. Así, podremos lanzarlas en manada contra un enemigo, o poseer a una de ellas para escabullirnos o infiltrarnos. Pero deberemos andar con cuidado, porque el primer impulso de los ciudadanos de Dunwall será eliminarlas.



que nuestra energía se regenere, sino que tendremos que adquirir pociones para tenerlas a mano cuando necesitemos curarnos.

Más importante que esto será el sistema de caos que regirá en el juego y medirá como afecta nuestro comportamiento y las decisiones que tomamos al mundo en el que nos encontramos. No se tratará de un medidor visible en pantalla, ni tampoco de la típica dicotomía entre el bien y el mal que nos conduzca hasta un final "bueno" y otro "malo", sino de algo mucho más sutil. Todo lo que hagamos y como lo hagamos influirá en el arco argumental sin que nosotros lo apreciemos expresamente. Matar o dejar vivir a un guardia, emplear mayor o menor violencia podrá provocar, por ejemplo, que un personaje secundario que antes nos ayudaba ahora decida dejar de hacerlo.

LA ESMERADA DIRECCIÓN ARTÍSTICA es la otra baza distintiva de *Dishonored*, y gran parte de "culpa" recae en su director artístico, Viktor Antonov. De su mente salió la recordada Ciudad 17 de *Half Life 2*, y para esta ocasión ha ideado una civilización alternativa que se centra en Dunwall, aunque en realidad esta ciudad es la capital de un Imperio que se extiende por distintas islas. La sensación que nos quiere transmitir Antonov es que este mundo ya existía antes de que nosotros entráramos en él para acompañar a Corvo, y por eso encontraremos señales de esa vida anterior en detalles

LOS TALLBOYS, estos robots bípedos manejados por guardias, serán casi invencibles. La IA de los enemigos nos invitará a actuar con sigilo.

DUNWALL, LA CIUDAD DONDE SE DESARROLLARÁ EL JUEGO, TENDRÁ UNA CUIDADA AMBIENTACIÓN RETRO-INDUSTRIAL

como las pintadas que veamos en las calles o en los comentarios que escuchemos en la conversación de otros personajes, para que todo parezca más verosímil.

En las imágenes que ilustran estas páginas os podéis hacer una idea de la atmósfera opresiva que preside el juego. Dunwall es una ciudad retro-futurista en la que se mezclan aspectos del Londres de 1666, previo al comienzo de la revolución industrial, con toques de una modernidad en la que las máquinas están presentes por todas partes (no en vano, Antonov trabajó como diseñador industrial antes de pasarse a los juegos). La economía gira en torno a la pesca de ballenas, porque es el aceite de estos cetáceos, y no el vapor ni el petróleo, la base sobre la que se asienta el progreso.

→ **DUNWALL VIVIRÁ BAJO UNA DOBLE AMENAZA:** un régimen armado liderado por el Lord Regente, que gobierna con mano de hierro, y la peste provocada por una plaga de ratas carnívoras que está diezmando la población. Así, lo mismo tendremos que evitar los enfrentamientos con los guardias que vigilan los movimientos de los ciudadanos, que mantenernos lejos de los omnipresentes roedores, aunque gracias a nuestros poderes también podremos usarlos en nuestro beneficio lanzándolos contra un enemigo o poseyendo a alguno de ellos para infiltrarnos pasando inadvertidos.

El equipo de diseño del juego viajó a Londres y Edimburgo en busca de inspiración, y la obsesión por el detalle llegó hasta el extremo de buscar rostros característicos entre los clientes de los pubs locales. Así se recreó una sociedad fuertemente jerarquizada, con la aristocracia en la cúspide, políticos, militares, prostitutas...

Como veis, todas las piezas encajan para hacer que *Dishonored* se convierta en uno de los juegos del año. Se acaba de confirmar que saldrá el 12 de octubre, así que aún queda margen para ir conociéndolo más a fondo. ¡Estamos deseando tener más datos!

CUIDA TU SALUD

En *Dishonored* tendremos que preocuparnos de llevar siempre a mano un elixir para restaurar nuestras propiedades.



La vida no va a ser fácil para Corvo. A diferencia de los protagonistas de otros juegos, él sí tendrá que estar pendiente de su salud, porque no se regenerará automáticamente. Por eso, más le vale que en su inventario haya siempre alguna unidad del elixir de salud de Sokolov, que devuelve la vida, y del remedio espiritual de Piero, que restaura la capacidad de uso sus poderes.



UN CONCURSO DE OTRO PLANETA
con HOBBY CONSOLAS y...
MIB3
MEN IN BLACK
ESTRENO EN CINES EL 25 MAYO
¡PARTICIPA YA!
Envía un mensaje de texto al 27363 poniendo:
mib3hobby (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales
Ej.: mib3hobby (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz
PUEDES LLEVRTE:
1 Tablet SONY make.believe
1 Maleta MIB3
50 Gafas de sol MIB3
DOT-DROPS
©2012 Columbia TriStar Marketing Group, Inc. All Rights Reserved.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades… Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él…

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos…

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano…

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador…

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento…

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 62

MAX PAYNE 3. Nos moríamos de ganas por probar el "shooter" más cinematográfico del momento. ¿Queréis saber qué nos ha parecido? Pues no os perdáis nuestro estupendo análisis.



PÁGINA 76

MARIO TENNIS OPEN. No tendrán tanto estilo como Nadal y Federer pero estos partidos en 3D son más divertidos.



PÁGINA 78

STARHAWK. Un juego de ciencia ficción que llega por sorpresa para revolucionar los disparos online.

EN ESTE NÚMERO…

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

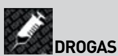
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM


EDAD RECOMENDADA


SEXO

MIEDO
VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE



18 ■ Acción ■ Rockstar ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 65,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Tiempo de balas y analgésicos

MAX PAYNE 3

1

Rockstar toma las riendas de la saga, rescatando a Max de años de alcohol y analgésicos para ponerle a pegar tiros a cámara lenta, y nosotros encantados de ponerle en marcha de nuevo.

■ **MAX LLEGA CON LA RESPONSABILIDAD Y EL "HYPE"** de recuperar una franquicia emblemática, que además cambia radicalmente de aspecto y tiene a Rockstar detrás. ¿Cumple con las expectativas? Vamos a verlo. Payne ha vuelto a la acción, trabajando como guardaespaldas de una adinerada familia de Sao Paulo, los Branco. El secuestro de Fabiana, la novia del mayor de los Branco, pronto complica las cosas. Max se encuentra junto a su colega Raúl Passos (el que le ha ofrecido este trabajo) recorriendo la ciudad y las favelas para dar con sus captores, el Comando Sombra. La calidad de las escenas, los diálogos o los personajes igualan a los de una película, pero una de las buenas.

Los niveles que jugamos a modo de "flashback", y que explican cómo Max aceptó trabajar en Brasil, terminan de redondear un desarrollo diseñado a la perfección. La cantidad de giros y sorpresas que nos aguardan en los 14 capítulos de la historia son muchos, aunque eso tendréis que descubrirlo por vosotros mismos.

→**MAX ESTÁ EN PLENA FORMA,** pese a su aspecto "acabado" y a que lleve años retirado. No solo no ha olvidado ninguna de sus habilidades, como saltar a cámara lenta para acribillar a sus







LAS "CABRIOLAS" son la base de los tiroteos. Una cosa es hacerlo, y otra... hacerlo "bonito".



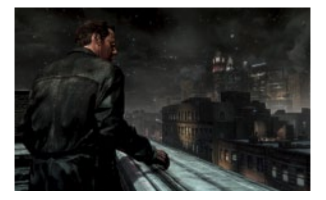
RAÚL PASSOS ES EL COMPAÑERO de Max. Descubrir su pasado y sus motivaciones es una de las claves de la trama.



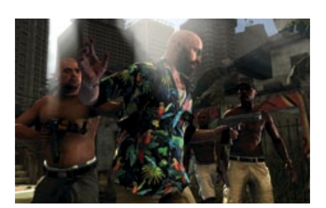
LOS FLASHBACKS nos cuentan el porqué Max tuvo que dejar su querida NY para irse a currar a Sudamérica.

El polémico aspecto de Max

Desde su anuncio hasta su salida ha habido mucha controversia en torno al aspecto de Max en esta nueva entrega. En el juego la transición no solo está perfectamente explicada, sino que resulta convincente y muy natural. Eso para los que les gusta criticar sin haber visto el resultado:

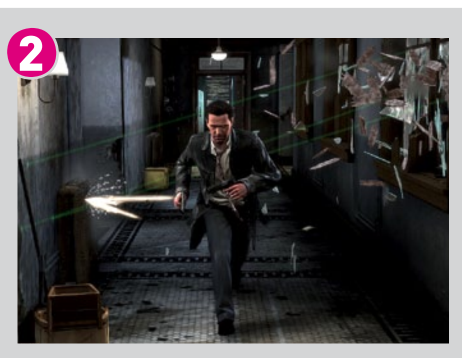


EL LOOK CLÁSICO podemos disfrutarlo en los niveles ambientados en Nueva York y Nueva Jersey, del pasado reciente de Max.

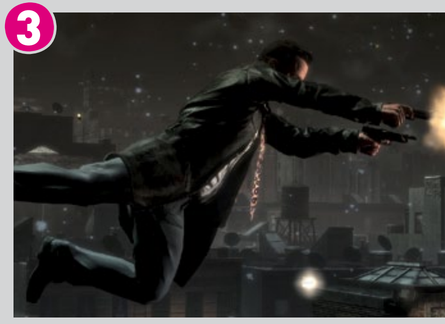


LA PINTA ACTUAL es a lo que llega Max después de pasarse años tirado en la barra de un bar atiborrándose de bebidas espirituosas y analgésicos.

2



3



PURO MAX PAYNE

Max siempre ha contado con habilidades al alcance de unos pocos. No le imitéis en casa:

1. DISPARAR A DOS MANOS no podía faltar, es una de sus señas de identidad.
2. LA FÍSICA está recreada a un nivel alucinante.
3. LOS SALTOS a cámara lenta están a la orden del día. Pan comido para Max.

enemigos, sino que ha aprendido nuevos trucos. Por ejemplo, si lleva analgésicos encima y recibe un disparo mortal, entramos en "bullet time". Si somos capaces de abatir a nuestro enemigo, Max se recupera y tenemos otra oportunidad. También podemos usar coberturas, golpear a nuestros rivales cuerpo a cuerpo o dar una voltereta para recoger un arma del suelo, por ejemplo. La combinación de todas estas habilidades es lo que hace que los combates sean una coreografía trepidante. La inteligencia de los enemigos también ayuda a que nunca nos aburramos de apretar el gatillo: si nos "apalancamos" en una cobertura nos rodean hasta dar con nosotros, si nos exponemos con un salto no dudan en acribillarnos... así que salir airoso nunca es fácil ni previsible. La excelente ambientación de los escenarios ▸▸

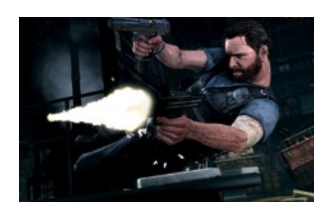
Max Payne

LA ESPIRAL DE AUTO DESTRUCCIÓN en que se ha convertido su vida toma un nuevo rumbo cuando acepta trabajar como agente de seguridad en Sao Paulo.

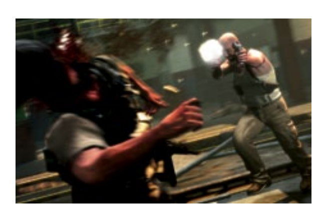


Coreografías ralentizadas

El estilo de los combates es tan espectacular como siempre. Podemos usar las coberturas si queremos, pero la esencia del juego nos invita a probar cosas casi imposibles:



EL SISTEMA DE PUNTERÍA es ajustable. Podemos ponerlo en automáticos, semi o disparo libre. Como en *Red Dead*.



LA ACCIÓN SE RALENTIZA al usar el bullet time. Es el momento perfecto para acabar con varios enemigos a la vez.



EL INVENTARIO solo nos permite llevar 3 armas. Un tipo rifle y dos pistolas, que empuñadas nos obligan a soltar el rifle.



LA FÍSICA es genial. Los escenarios tienen muchas partes destructibles y todo reacciona como en la realidad.



MAX ESTÁ EN LAS ÚLTIMAS, su casa es un pocilga, su aspecto está muy descuidado y es adicto a casi todo.



HAY MUCHOS MOMENTOS ESTELARES, como acabar con los enemigos mientras saltamos hacia ellos desde una cadena.



EL MODO ARCADE nos invita a terminar los niveles en un minuto, aunque ganamos tiempo con cada muerte.



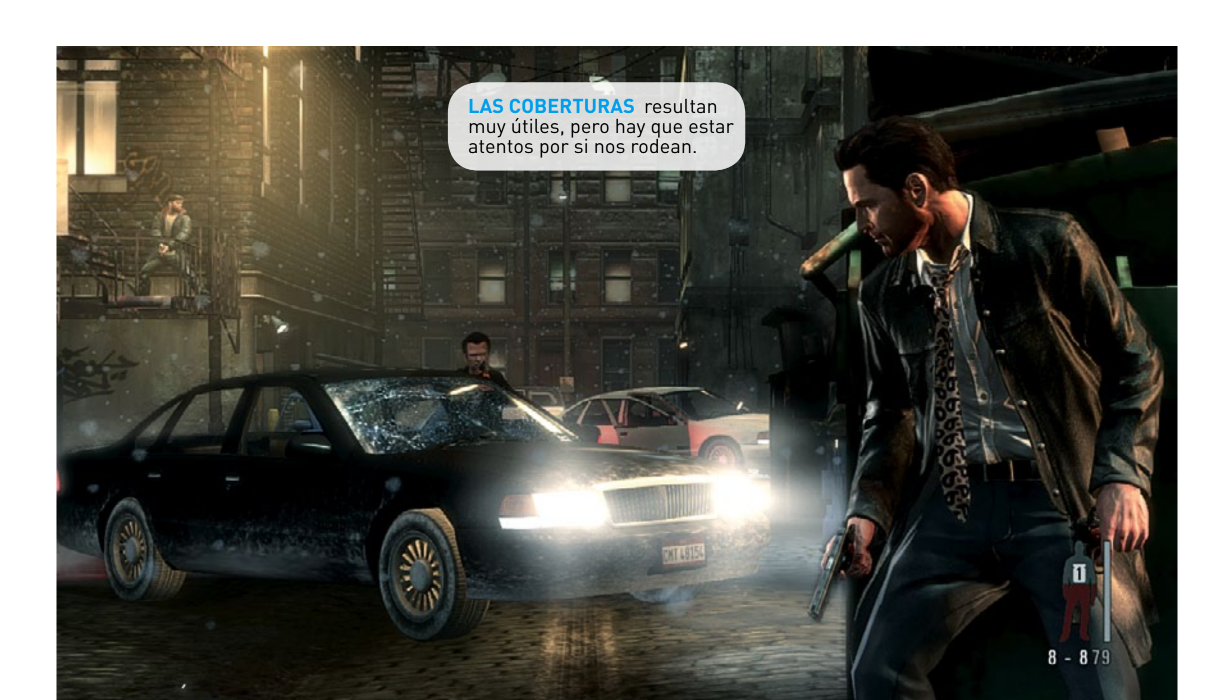
SAO PAULO está ambientado de lujo. Las discotecas de mala muerte, las favelas,...

Serrano

Es el líder de Comando Sombra, la banda de las favelas que ha secuestrado a la dulce Fabiana. Reza lo que sepas porque Max ¡va a por ti!

hace que cada tiroteo tenga algo especial, y el diseño de los niveles aporta variedad: combates a distancia, en pasillos, en distintas alturas, etc...

TÉCNICAMENTE ES SOBRESALIENTE en todos los aspectos. Los escenarios y los modelos están muy detallados, pero la física se lleva la palma. Es una gozada saltar por encima de una mesa a cámara lenta mientras salen volando los papeles que había encima, las balas silban por todos lados y acribillamos al malo de turno. Además, la ausencia de transiciones entre escenas y juego y su marcado carácter cinematográfico suponen un nuevo hito técnico. Por su parte la banda sonora dinámica es espectacular y las voces (aunque en inglés) también son geniales. El multijugador es una evolución del que disfrutamos en *Red Dead Redemption*, con partidas con varios objetivos, como el tí-



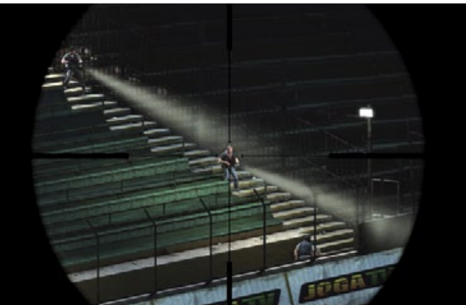
LAS COBERTURAS resultan muy útiles, pero hay que estar atentos por si nos rodean.





■ ESTAMOS ANTE UN JUEGO DE ACCIÓN EN 3ª PERSONA IMPRESIONANTE ■

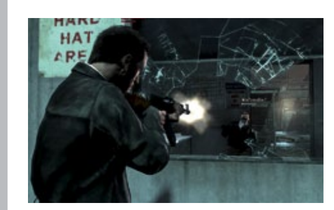




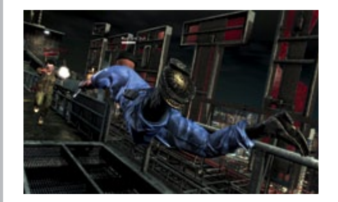
LAS ARMAS están cuidadas al detalle. Podemos conseguir versiones doradas (izq) o usar rifles de precisión (dcha), por ejemplo.

Compartiendo la cámara lenta

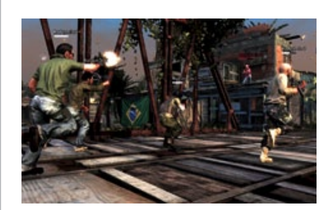
El modo multijugador está muy trabajado. Además de contar con una buena cantidad de modos distintos, lo que más nos ha llamado la atención son las decenas de habilidades diferentes que podemos adquirir. Y eso por no hablar de la personalización, ya que podemos crear un personaje para cada una de las bandas disponibles y customizarlo totalmente:



EN EL MODO MAX-SESINO dos jugadores encarnan a Max y a Raúl mientras que el resto deben darles caza para suplantarles.



SI ACTIVAMOS EL TIEMPO BALA todos los personajes que entren en nuestro campo de visión también lo harán, ¡genial!



LA GUERRA DE BANDOS es el modo más completo. Jugamos varias rondas con distintos objetivos: asesino, de captura...

pico "asesino", robar maletines o conquistar territorios.

Lo más interesante son las opciones que afectan al desarrollo, como curar a nuestros compañeros, darles munición, hacer que nuestros rivales se vean a sí mismos como enemigos, etc… Realmente profundo y divertido. Es cierto que no aporta ningún elemento realmente novedoso al género, pero el resultado es tan bueno que nos invita a disfrutarlo a tope. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El argumento, los diálogos y los personajes** nos impiden soltar el mando.

■ **El apartado técnico** es muy bueno, en especial la física y el rollo peliculero.

Lo peor

■ **Pocas novedades** con respecto a lo que hoy en día ofrece el género de acción.

■ **A veces es demasiado lineal,** aunque lo requiera la historia y el estilo.

Alternativas

• **Gears of War 3** sigue siendo el rey de la acción en tercera persona, aunque la historia y el diseño son mucho más pobres.

• **Uncharted 3** te encantará si buscas buenos tiros pero con mas aventura.

■ **GRÁFICOS** Las animaciones y el nivel de detalle resultan muy espectaculares.	95
■ **SONIDO** La música dinámica se adapta a cada ambiente a las mil maravillas.	94
■ **DURACIÓN** La campaña dura unas 10-15 horas y el online lo que tú quieras.	91
■ **DIVERSIÓN** La historia y los tiroteos nos mantienen enganchados hasta el final.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

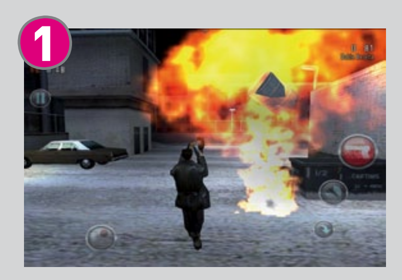
Valoración

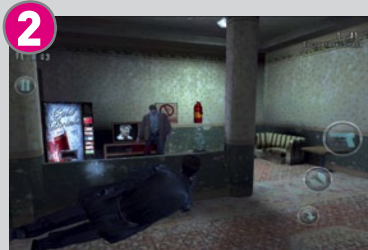
Max Payne 3 es un producto impecable. Cada elemento está cuidado al detalle y funciona a la perfección, sobre todo su apartado técnico y su apasionante historia. No aporta nuevos elementos al género, pero lo eleva a un nivel impresionante.

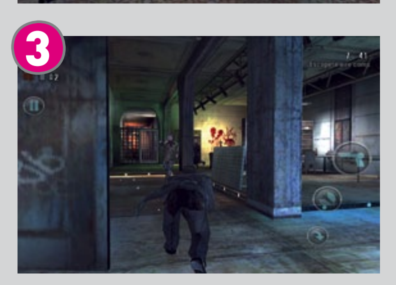
Por David Alonso



18 ■ Acción ■ Remedy Entertainment ■ I jugador ■ Castellano ■ 2,39 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







ACCIÓN A LO JOHN WOO

Los tiroteos, que son el pilar principal del juego, están inspirados en las películas de acción de directores como John Woo, por lo que el desarrollo es bastante intenso. Estos son sus elementos principales:

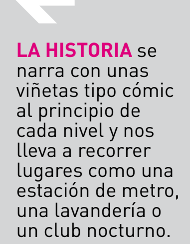
1. **LAS ARMAS** son muchas y variadas, lo que nos permite elegir una cierta estrategia para cada situación. Podemos soltar plomo con escopetas, rifles francotiradores e incluso darlo todo con 2 Berettas o 2 Uzis a la vez.
2. **EL TIEMPO BALA,** del cual este juego fue pionero, nos permite ralentizar el tiempo unos instantes mientras disparamos normalmente o nos lanzamos hacia cualquier lado.
3. **LA AUSENCIA DE COBERTURAS** y, sobre todo, del sistema de auto-regeneración tan habitual hoy en día, nos obliga a enfrentar cada tiroteo como si fuera el último, ya que los analgésicos (que aportan salud) escasean.



LA FLUIDEZ y el aspecto general del juego es muy bueno, sobre todo en dispositivos con pantalla Retina.







LA HISTORIA se narra con unas viñetas tipo cómic al principio de cada nivel y nos lleva a recorrer lugares como una estación de metro, una lavandería o un club nocturno.

Cuando el dolor toca a tu puerta

MAX PAYNE

Asesinatos, traiciones, drogas... aunque los inicios del detective Payne fueron oscuros, conocerlos resulta vital para comprender su verdadera historia. ¿Estáis listos para volver al pasado?

■ **GRITOS, DISPAROS Y, DESPUÉS, SILENCIO.** Un silencio roto únicamente por los sollozos del detective Max Payne, consciente de que aquel asesinato, el de su mujer e hijo, acababa de reducir su vida a un único objetivo: venganza. Ahora, casi once años después de contarnos su terrible historia por primera vez, Payne revive su vendetta en esta conversión para iOS, que mantiene los intensos tiroteos que revolucionaron el género gracias a su crudeza, intensidad y, sobre todo, excelente uso del tiempo bala, que nos permite ralentizar el tiempo para disparar "a saco" contra cientos de matones.

➔ **Y ES QUE LA ACCIÓN ES CONSTANTE,** enérgica. Rápidamente cada localización a la que nos lleva esta sórdida historia se convierte en un emocionante festival de disparos, eso sí, muy exigente, tanto por su elevada dificultad como por el ya habitual sistema de control táctil que, pese a funcionar muy bien, en ocasiones nos deja algo vendidos.

Igual de bien traído está el apartado técnico, que combina gráficos en HD casi calcados a la versión para PC (y que no han envejecido mal) con el excelente doblaje original. Una gran forma de revivir (o descubrir) este apasionante y oscuro film noir. HC

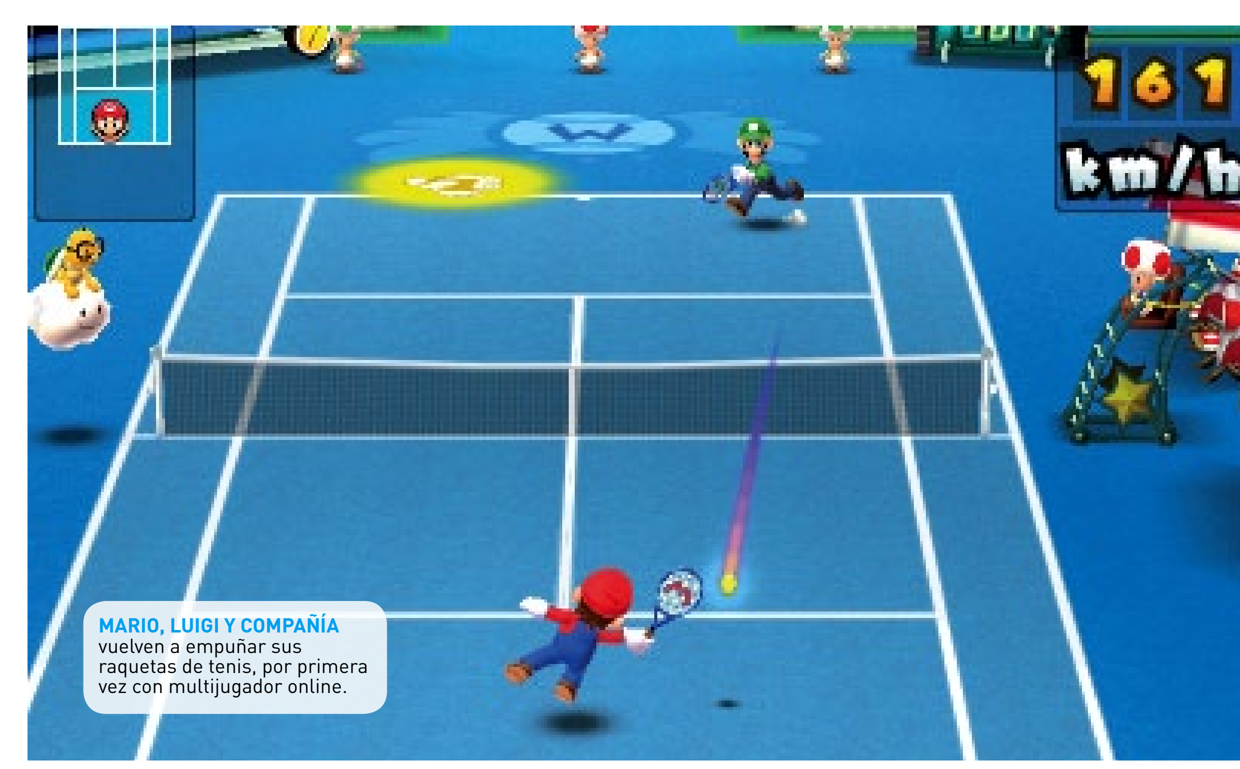
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	91
■ DURACIÓN	86
■ DIVERSIÓN	85

Valoración Disfrutar de este clasicazo, que dura más de 10 horas, en cualquier parte, con resolución HD y por poco más de 2 euros es fantástico.

PUNTUACIÓN FINAL 85





MARIO, LUIGI Y COMPAÑÍA vuelven a empuñar sus raquetas de tenis, por primera vez con multijugador online.

Virtuosos del juego, set y partido

MARIO TENNIS OPEN

No todo está inventado en el tenis: a los iconos de Nintendo les ponen una raqueta en las manos y hacen maravillas inimaginables.

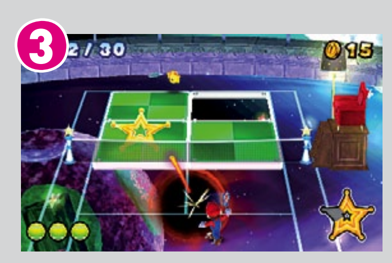
MARIO RESCATA SU RAQUETA del baúl de los recuerdos para poner fin a su "retiro" tenístico. El reposo le ha sentado de maravilla, pues *Mario Tennis Open* es un pelotazo de diversión, en especial en vertiente multijugador.

El control es muy arcade y accesible, pero también profundo. Se puede jugar con los botones clásicos (lo más cómodo) o con la pantalla táctil, de forma que hay comandos para golpes sencillos, liftados, planos, cortados, globos y dejadas. Los partidos son frenéticos, con los llamados golpes afortunados como aderezo. Además, cada personaje tiene un equilibrio diferente entre agilidad, potencia y efecto de sus golpes, al tiempo que las características de cada pista condicionan el bote de la pelota y su velocidad. Lo malo es que la IA no es para echar cohetes (a menos que nos toque contra un cañonero).

➔ LOS MODOS DE JUEGO siguen una disposición similar a la de *Mario Kart 7*. Los torneos se desbloquean progresivamente, hasta un total de ocho, de los cuales cuatro son de categoría "estrella" (un modo oculto). A eso, se







EL TENIS MÁS ALTERNATIVO

Al margen de los partidos clásicos, hay cuatro minijuegos en los que picarse de lo lindo:

1. SUPER MARIO TENNIS: Mientras un frontón ambientado en Super Mario Bros se desplaza hacia la izquierda, hay que golpear a goombas, monedas y bloques para ganar segundos y llegar hasta el final del nivel. Los champiñones aumentan el tamaño de la pelota, hay flores de fuego...

2. TIRO AL ANILLO: La dinámica es colar la pelota por los anillos que se proyectan sobre la red, para lograr la mayor puntuación posible.

3. PELOTEO GALÁCTICO Y TINTOMANÍA: Ambos consisten en pelotear. En el primero, inspirado en *Mario Galaxy*, las plataformas desaparecen cuando la bola las toca y luego reaparecen; en el segundo, unas simpáticas plantas cubren la pantalla de tinta de vez en cuando.

Mario

El fontanero no estrenaba juego de tenis desde 2005, cuando salió el de GBA. Luego hubo uno para Wii, pero era un "port" de la entrega de Gamecube.





LA TIENDA incluye raquetas, ropa, zapatillas y muñequeras para mejorar y vestir a nuestro Mii como se merece.

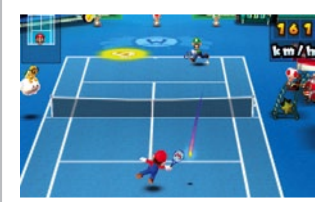


EL GIROSCOPIO permite jugar con una cámara muy cercana y con la que apuntar, pero es más cómodo el control clásico.

LAS PISTAS son una decena, con superficies tan inusuales como arena, madera, nieve o champiñones.

Un golpe de buena fortuna

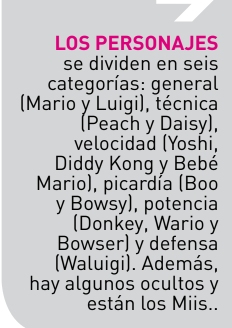
Cada poco tiempo aparecen en la pista unas marcas de colores, de modo que, situado sobre ellas, el personaje puede ejecutar "golpes afortunados", muy difíciles de parar para el rival. Hay cinco en total, como el de la bomba, que hace que la pelota se frene en seco en cuanto bota:



PARÁBOLAS. Los símbolos del calamar y de Cheap Cheap hacen que la bola dibuje una curva lateral o vertical, que obliga al rival a predecir adónde irá.



CAÑONAZOS. La flor de fuego y la estrella se traducen en mates y golpes ganadores. El rival puede alcanzarlos, pero a costa de verse empujado hacia atrás.



LOS PERSONAJES se dividen en seis categorías: general (Mario y Luigi), técnica (Peach y Daisy), velocidad (Yoshi, Diddy Kong y Bebé Mario), picardía (Boo y Bowsy), potencia (Donkey, Wario y Bowser) y defensa (Waluigi). Además, hay algunos ocultos y están los Miis..





unen cuatro minijuegos llenos de guiños, como el del frontenis inspirado en *Super Mario Bros*.

Sin embargo, donde el juego da lo máximo de sí es en el multijugador. Por primera vez en la saga hay online (con rankings incluidos), y en red local sólo se necesita una tarjeta para que cuatro usuarios se líen a raquetazos. Por otra parte, a base de ganar competiciones se desbloquean complementos para convertir al Mii en un jugador "top". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El multi,** que debuta online y que, en red local, sólo precisa una tarjeta para cuatro.
- **El dinamismo.** Los "golpes afortunados" son una auténtica caja de sorpresas.

Lo peor

- **La IA** es limitada. Superar los torneos es bastante fácil, en líneas generales.
- **Los cuatro minijuegos** se antojan escasos. Se podría haber incluido alguno más.

Alternativas

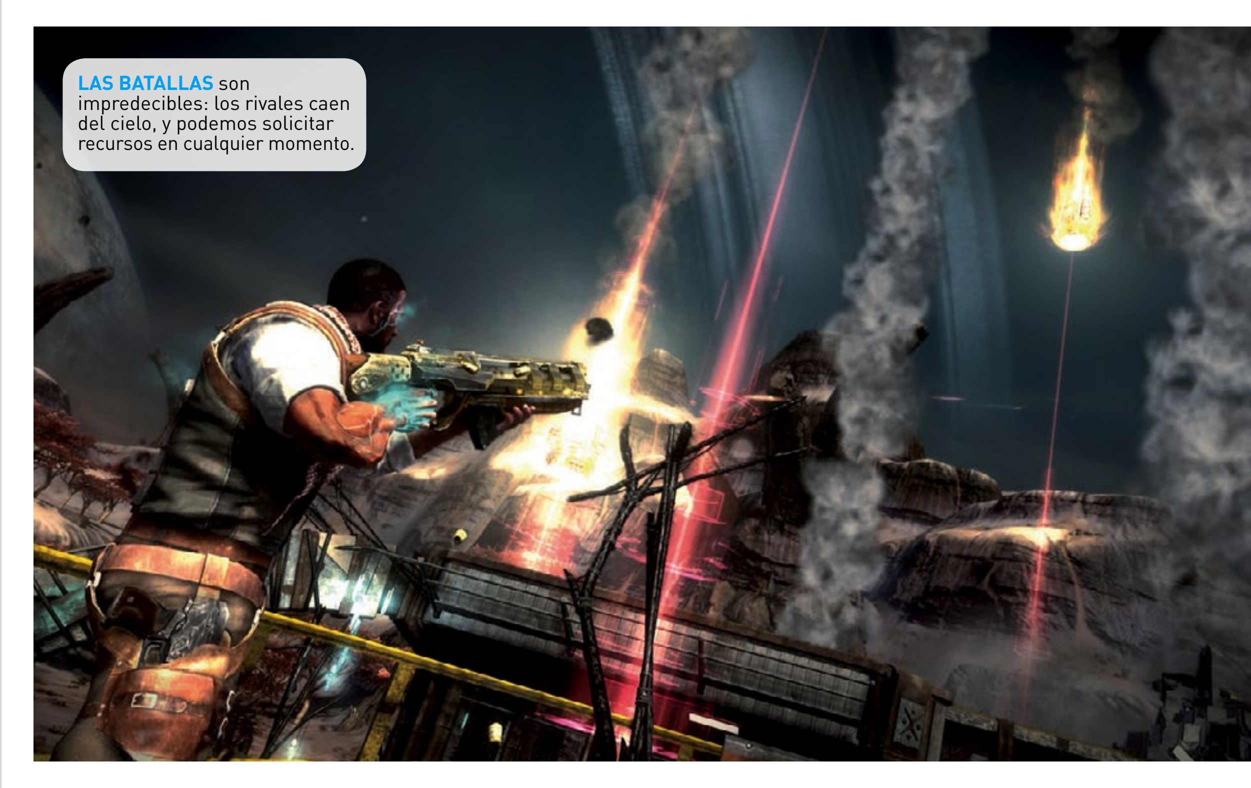
- **Mario Kart 7** es el otro rey del multijugador en 3DS, con una idiosincrasia muy similar.
- **Mario y Sonic en Londres 2012** es un compendio de minijuegos deportivos, aunque está a un nivel inferior.

GRÁFICOS Buenos modelados de los personajes y efectos para los golpes.	80
SONIDO Músicas típicas de fondo y algún comentario esporádico en español.	80
DURACIÓN 8 torneos, 4 minijuegos, objetos que desbloquear y un gran multi.	89
DIVERSIÓN El control es tan sencillo como profundo. Los partidos son una delicia.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

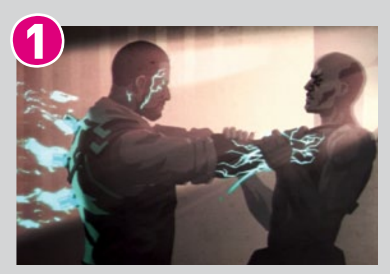
Valoración

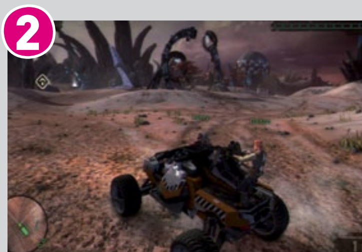
El regreso de Mario y sus amigos al tenis se convierte en una de las apuestas multijugador más sólidas para 3DS. El control es fantástico, igual que los frenéticos partidos, y los minijuegos le aportan variedad, aunque son escasos.

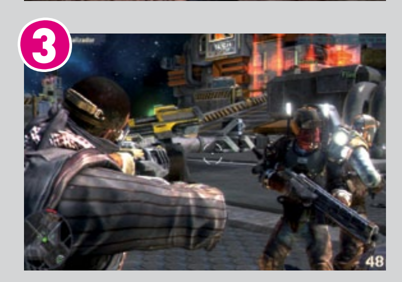




LAS BATALLAS son impredecibles: los rivales caen del cielo, y podemos solicitar recursos en cualquier momento.







UNA CAMPAÑA PARA ENTRENAR

Aunque el juego gira en torno a los modos online (versus y cooperativo), también contamos con una historia emocionante, protagonizada por el pistolero Emmett Graves:

1. EL ARGUMENTO está narrado mediante secuencias animadas tipo cómic (con un buen doblaje al castellano). Es el mismo estilo artístico que vimos en *Infamous*.

2. LAS MISIONES están diseñadas para que aprendamos a utilizar nuestros diferentes recursos. La estructura de cada nivel está dividida por objetivos y por oleadas de enemigos.

3. TAMBIÉN PODEMOS SOLICITAR ALIADOS controlados por la consola. La Inteligencia Artificial es irregular.

La guerra en todos los frentes

STARHAWK

La frontera siempre ha sido un lugar peligroso, especialmente si se ha desatado una guerra entre colonos y forajidos (con todos sus recursos).



Emmett Graves

El protagonista de la campaña es este pistolero contratado por los Rifter. Está contaminado por la energía y es hermano de un Outcast

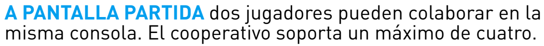
LA GUERRA HA ALCANZADO UN NIVEL SUPERIOR. Si en *Warhawk* aprendimos lo que eran los combates masivos por tierra y aire, en esta secuela nos vamos al espacio profundo. Se trata de una ambientación muy particular, a medio camino entre el western y la ciencia-ficción, que sirve de marco a un conflicto salvaje entre Rifters y Outcast.

Una de las principales novedades es la inclusión de un modo campaña que se desarrolla en niveles abiertos, y está protagonizada por el duro Emmett Graves. Este modo nos sirve para familiarizarnos con las nuevas mecánicas de juego: combates de naves espaciales y la posibilidad de solicitar suministros de combate en tiempo real. Y no nos referimos solamente a armas, sino que podemos pedir la construcción de torres de francotirador, búnker o muros protectores en cualquier lugar (siempre que tengamos energía para pagarlo).

LA EXPERIENCIA MULTIJUGADOR ES MUY INTENSA gracias a los escenarios tipo "sandbox", los vehículos y el sistema de suministros. *Starhawk* soporta hasta 32 jugadores simultáneos (dos a pantalla partida) con gran variedad de modos, como guerra de banderas, control de zonas… incluso se ha incorporado un cooperativo, por oleadas, para 4 jugadores. Las posibilidades en el campo de batalla







A PANTALLA PARTIDA dos jugadores pueden colaborar en la misma consola. El cooperativo soporta un máximo de cuatro.



LAS ARMAS son versiones futuristas de los clásicos: pistola, fusil, escopeta, rifle de precisión, lanzacohetes...



EL MULTIJUGADOR para 32 soldados tiene un ritmo muy ágil, con escenarios abiertos y vehículos de todo tipo.

La guerra en la era espacial

Aunque el argumento sea propio de un western (en lugar de asaltar un tren, se ataca un convoy estelar), la ambientación futurista está muy lograda. La "estrella" del juego es el Hawk, un vehículo que se transforma en nave de combate y en robot, que puede utilizarse tanto en el espacio como dentro de la atmósfera:



COMO NAVE podemos ajustar el sistema de control con distintos grados de dificultad. La variedad de armas es impresionante.



EN FORMA DE MECH contamos con el mismo arsenal (podemos pisotear a los enemigos) pero somos más vulnerables.

CONSTRUYE Y VENCE. Si recogemos suficiente energía, podemos desplegar esta rueda (izquierda) y solicitar vehículos y construcciones a una nave de suministros. Para colocarlo sobre el terreno, basta con mover un cursor (derecha). Así se cambia el rumbo de la batalla en un instante.





se completan con un montón de opciones de personalización (los skins se desbloquean con la experiencia) y una gestión muy sencilla de partidas privadas y clanes.

Pero lo más importante es que *Starhawk* se adapta a todo tipo de jugadores; ¿preferís infiltraros o conducir un tanque? ¿disparar desde una torre o pilotar un mecha? Todas estas opciones os esperan en el frente, y hacen que cada partida sea diferente… aunque igual de divertida. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La libertad de acción,** los vehículos, armas y el sistema de construcción.
- **El multijugador** para 32 jugadores, o para 4 en el modo cooperativo por oleadas.

Lo peor

- **La pantalla partida** se limita a 2 jugadores (en *Warhawk* podíamos jugar 4)
- **La campaña** no es más que un entrenamiento, sin mecánicas exclusivas.

Alternativas

- **Red Faction Guerrilla** también ofrece la experiencia de luchar en terreno abierto, con más destrucción.
- **Battlefield 3** tiene multijugador inagotable, con niveles enormes, vehículos y acción sin descanso.

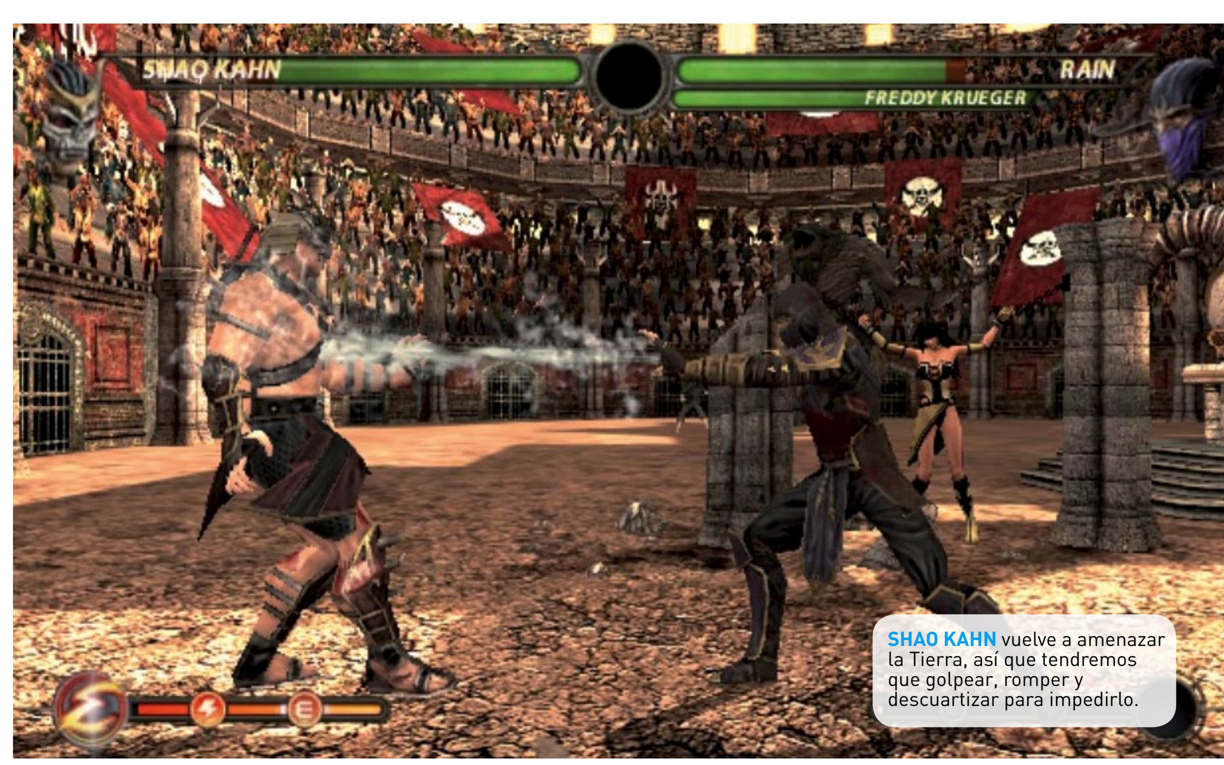
- **GRÁFICOS** Escenarios gigantes y destructibles, con modelos notables. **85**
- **SONIDO** Además del doblaje, la BSO es de Christopher Lennertz (*Mass Effect 3*). **86**
- **DURACIÓN** La campaña es un entrenamiento, pero el multijugador arrasa. **88**
- **DIVERSIÓN** Vehículos, niveles abiertos y construcciones multiplican la diversión. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 87

Valoración

Sabiendo quién está detrás de *Starhawk* (lo firma Santa Monica Studios) no nos extraña ver cómo han mejorado estas batallas. Escenarios enormes y diferentes formas de combatir mejoran con las construcciones en tiempo real.





SHAO KAHN vuelve a amenazar la Tierra, así que tendremos que golpear, romper y descuartizar para impedirlo.

Peleas a Vita o muerte

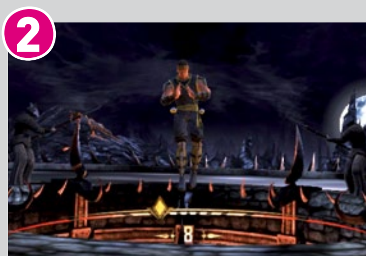
MORTAL KOMBAT

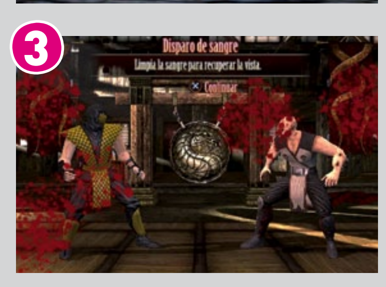
Raiden nos anuncia que un nuevo torneo se gesta. Su sangrienta solución se encuentra en la palma de nuestras manos.

EL REGRESO TRIUNFAL DE MORTAL KOMBAT se produjo hace un año. La versión de PS3 y 360 fue un éxito de crítica y público, así que era cuestión de tiempo que llegara a Vita. Esta entrega portátil es casi idéntica a la que ya conocíamos, pero con ligeras modificaciones. La principal es la inclusión del nuevo modo Torre de los Retos Extra: 150 nuevas misiones en las que se explotan las funciones de Vita. Así, en algunas tenemos que tocar la pantalla táctil, en otras inclinar la consola... Incluso hay momentos en los que se nos dice que hay que usar una funcionalidad de Vita, pero no se nos especifica más... Todo esto no es más que un simpático añadido (en un combate, los luchadores bromean acerca de que usar la pantalla táctil es de novatos) que se añade al ya de por sí enorme catálogo de modos preexistentes: la Torre de los Retos original, un enorme modo Historia, Versus local o por Internet...

EL CATÁLOGO DE LUCHADORES ES EL DE PS3. Además, otros 4 que se lanzaron como DLC de pago en las otras consolas aquí se incluyen gratis, lo que nos da un total de 32 contendientes. Tam-







CON TACTO SANGRIENTO

Con Vita no hemos ganado sólo "portabilidad". Los de Netherrealm han incorporado todos los extras que eran descargables (y de pago) en PS3 y 360, así como una Torre de los Retos Extra con pruebas pensadas para sacar partido a las prestaciones de la consola.

1. LA PANTALLA TÁCTIL sirve para ejecutar fatalities especiales o pelear de forma simplificada. Ciertos minijuegos requieren tocarla para lanzar objetos, detener proyectiles...

2. LOS SENSORES DE MOVIMIENTO se usan para torcer la pantalla en ciertos combates o en esta Prueba de Equilibrio: inclinad con cuidado vuestra Vita para no caeros.

3. LOS TRAJES especiales y todos los luchadores están incluidos; no hay que pagar aparte por ellos.

Rain

Uno de los personajes más raros (ataca con agua, ejem) fue descargable en Xbox 360 y PlayStation 3, pero aquí es uno de los invitados de honor.









EL MODO HISTORIA es larguísimo. Sus escenas de corte están en español, pero en los combates se habla inglés...



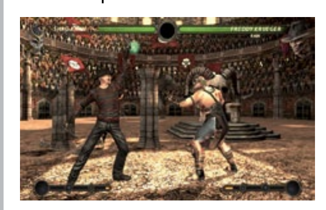
EL CONTROL es más asequible que en juegos previos de la saga. Las presas y los golpes especiales son cómodos.



SE JUEGA EN 2D, pero la cámara cambia el encuadre durante los golpes especiales más dolorosos.

Sarao de carniceros

Las versiones para PS3 y 360 tuvieron cuatro personajes extra en forma de contenidos descargables (de pago, claro). Esos cuatro luchadores están incluidos de serie en la versión Vita, sin tener que pagar nada más. Aquí los tenéis:



FREDDY KRUEGGER se escapa de Pesadilla en Elm Street para encabezar la lista de personajes especiales. Los otros tres son viejos conocidos de la saga: Skarlet, Kenshi y Rain.



KRATOS aparecía como personaje exclusivo en PS3, pero ha decidido repetir en Vita. Entre su catálogo de "caricias" se incluyen golpes con las Espadas del Exilio, el Látigo de Némesis, la Espada del Olimpo...

LOS GOLPES ESPECIALES son tan brutales como siempre. Los ataques X-Ray (izquierda) resultan facilísimos de ejecutar: basta con pulsar los dos botones superiores a la vez. Los Fatalitys (derecha) cuestan un pelín más, pero su "sangría" y los puntos extra compensan.





bién se han incluido trajes clásicos de los luchadores, que eran descargables en las otras versiones.

No todo son buenas noticias: los gráficos han perdido bastante detalle, a cambio de moverse con más fluidez. Sin embargo, es un mal menor dentro de un juego gigantesco, que alterna con clase el salvajismo y el humor (este último ha aumentado en esta entrega) y cuyo concepto de combates fluidos y rápidos casa perfectamente con Vita. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La variedad** de luchadores y, sobre todo, de pruebas disponibles.
- **La mezcla de gore y humor** sigue funcionando de maravilla en esta versión.

Lo peor

- **El bajón en los gráficos.** Los luchadores han perdido mucho detalle.
- **El desequilibrio.** Algunas pruebas y golpes son mucho más duros que otros.

Alternativas

- **Ult. Marvel vs Capcom 3** es igual de completo, aunque su violencia es un poquito más "suave".
- **Ninja Gaiden** también apuesta por la acción violenta. Es una aventura en tercera persona.

GRÁFICOS	Los golpes molan, pero las texturas de los personajes son flojas.	77
SONIDO	Música en la línea de la saga. Se alternan voces en castellano e inglés.	78
DURACIÓN	Más que las versiones de sobremesa. ¡Chapeau por la nueva Torre!	97
DIVERSIÓN	Lucha variada y veloz. Ciertos golpes se pasan de poderosos.	92

PUNTUACIÓN FINAL 92

Valoración

El buen feeling de las otras versiones se mantiene aquí. La inclusión de los descargables y la nueva Torre se agradecen. Podía haber estado más cuidado en lo técnico, pero en diversión y variedad resulta incontestable.





EL HECHICERO FINN se ha hecho de rogar, pero, por fin, pone su varita al servicio del bien y del sensor de PS Move.

La magia de Move

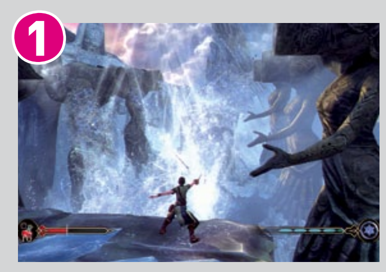
SORCERY

Lo primero que tiene que hacer un aprendiz de mago es demostrar su valía. El joven Finn lo ha logrado sacando todo el partido a Move.

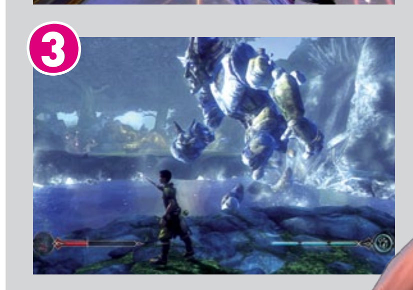
FINN ES UN APRENDIZ DE MAGO que, sin comerlo ni beberlo, se ve envuelto en una lucha entre el bien y el mal. Acompañado de una misteriosa gata llamada Erline, debe viajar por cinco escenarios (una tumba, un pueblo medieval, unas ruinas, un bosque oscuro y una torre) con la varita en ristre para acabar con orcos, espectros, arañas, sílfides y otras pérfidas criaturas comandadas por la Reina de Pesadilla. Se trata de una aventura en tercera persona para la que se hace imprescindible disponer de Move.

El periférico está muy bien aprovechado. Como si fuéramos el mismísimo Harry Potter, hay que lanzar hechizos a diestro y siniestro, pero también imitar gestos como el de agitar una poción y bebérsela o el de meter una llave en una cerradura y hacerla girar. Sin duda, lo más gratificante es combinar magias, para así poder superar algunos combates y puzles. Es una pena que la cámara no acompañe en las luchas, pues tiene obsesión por centrarse automáticamente en un punto fijo del escenario, algo que nos deja vendidos a menudo.

→LA ESTÉTICA ES MUY COLORISTA, con escenarios muy vivos y personajes desenfadados, y aunque falta más detalle, el aspecto general resulta muy atractivo y apropiado. La aventura no es muy larga, pero teniendo en cuenta que se juega con Move (y que está a un







HECHICERO DE MOVE EN MANO

Para jugar, es imprescindible tener Move y la correspondiente cámara PS Eye. Con eso, basta para convertir al aprendiz Finn en todo un maestro de la magia:

1. LOS HECHIZOS se lanzan con sólo agitar el mando hacia el lugar deseado. Hay seis magias básicas: rayo arcano, golpe de tierra, hielo, fuego, viento y electricidad. Además, hay telequinesis para apartar obstáculos del camino, así como un escudo.

2. LOS COMBATES constituyen la base de la aventura, pero, de vez en cuando, hay ciertos puzles que aportan viveza al desarrollo. Por lo general, tanto las luchas como los rompecabezas resultan bastante facilones.

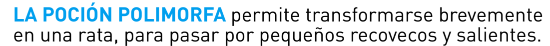
3. EL MOVIMIENTO DEL PERSONAJE se lleva a cabo con el nunchako complementario de Move. No obstante, también es válida la utilización del joystick del mando clásico, aunque es una opción más incómoda.

Finn

El protagonista es un simple aprendiz de hechicero, pero los acontecimientos le obligan a empuñar la varita para proteger a una extraña gata.







LA POCIÓN POLIMORFA permite transformarse brevemente en una rata, para pasar por pequeños recovecos y salientes.



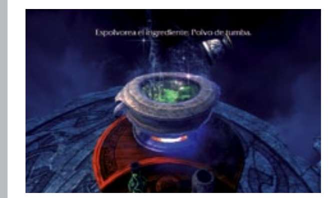
EL ARGUMENTO se narra con imágenes que recuerdan a las de un cómic. No hay cinemáticas propiamente dichas.



LOS JEFAZOS aguardan al final de cada uno de los cinco escenarios: hay una banshee, un trol de hielo, un asesino elfo...

Alquimista de buen beber

La elaboración de pociones sirve para mejorar los parámetros del protagonista. Para ello, hay que recolectar o comprar ingredientes tan apetecibles como bayas de sangre, polvo de tumba, humor de gusano carroñero o... ¡sudor de trol! Salud, amigos, porque lo que no mata te hace más fuerte:



LOS INGREDIENTES se mezclan en un caldero, imitando acciones como moler, espolvorear, verter o remover, al estilo culinario.



HAY 56 TIPOS de pociones, derivados de las múltiples "recetas" de tres ingredientes. Mejoran la salud, los hechizos...

COMBINAR HECHIZOS es lo más divertido de todo el juego, y es imprescindible para superar ciertas zonas. Por ejemplo, se puede usar una hoguera para quemar a un trol o lanzar un remolino de viento, prenderle fuego y luego disparar con el rayo para encender antorchas inaccesibles.





precio reducido) cumple de sobra, aunque algún extra o modo más le habría venido de perlas.

La banda sonora, en especial el tema principal, son una delicia, con un aceptable doblaje de las voces al castellano. *Sorcery* por fin explota las posibilidades de Move, y supone la mejor experiencia para quién quiera disfrutar a tope de este periférico. Aún con sus carencias, resulta divertido, simpático y diferente. Imprescindible si tienes Move. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El aprovechamiento de Move** para resolver ciertos puzles o realizar hechizos.
- **Las pociones,** que obligan a experimentar de cara a mejorar al protagonista.

Lo peor

- **No es muy largo:** son siete horas pero carece de extras u otros modos.
- **La cámara** se empeña en enfocarse sola hacia ciertas zonas de los escenarios.

Alternativas

- **Resident Evil 5 Gold Edition** es compatible con Move, aunque es más adulto.
- **God of War 3** es el rey en cuanto a combates y puzles.
- **Medieval Moves** es otra "aventura juvenil" para Move.

GRÁFICOS Ambientes coloridos y llamativos, aunque les falta detalle.	75
SONIDO La banda sonora está muy bien y las voces están en castellano.	86
DURACIÓN Son unas siete horas. Suficiente, pero se echa en falta algo más.	72
DIVERSIÓN Excelente experiencia con Move. Mecánica divertida pero algo repetitiva.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Sorcery es un juego pensado exclusivamente para Move. Desde ese punto de vista resulta una experiencia divertida y recomendable. Como juego en sí tiene detalles por pulir, pero no empañan su atractiva propuesta.





LA CONDUCCIÓN ARCADE se ha adueñado de la franquicia de velocidad y conducción más antigua de Codemasters.

Suciedad automovilística

DIRT SHOWDOWN

Las carreras clásicas y los derbis de demolición se juntan en esta reinvención de la antigua saga *Colin McRae* para ofrecer la velocidad más salvaje y espectacular.







ADRENALINA AL VOLANTE

Hay tres grandes tipos de eventos, con hasta 10 subclases, donde se combinan velocidad, choques y acrobacias:

1. CARRERAS: Las hay clásicas, en circuitos con forma de "8" (con riesgo de choques en las intersecciones), de eliminación (cada cierto tiempo, el piloto que va último queda fuera) y de dominación (lo importante es marcar el mejor tiempo en cada uno de los sectores del circuito).

2. DEMOLICIÓN: Aquí toca estamparse contra otros rivales para mandarlos al desguace y sumar puntos, ya sea en un "ruedo pseudotaurino" o en una plataforma elevada. También hay una variante tipo "gato y ratón", en la que sólo debemos huir de las embestidas.

3. ACROBACIAS: Como si fuera una gymkana automovilística, la clave es trompear alrededor de postes, derribar barreras de espuma, hacer grandes saltos, derrapar... Puro espectáculo.

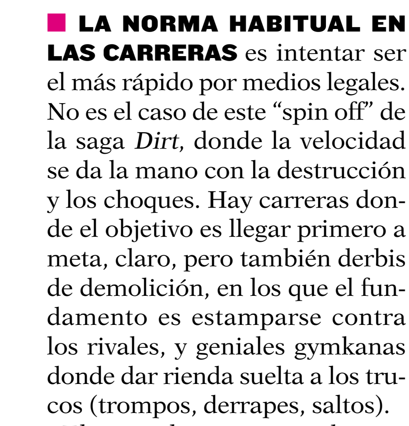
Ken Block

A bordo de su Ford Fiesta, el conocido piloto estadounidense se convierte en nuestro principal rival en las pruebas de acrobacias.



■ **LA NORMA HABITUAL EN LAS CARRERAS** es intentar ser el más rápido por medios legales. No es el caso de este "spin off" de la saga *Dirt*, donde la velocidad se da la mano con la destrucción y los choques. Hay carreras donde el objetivo es llegar primero a meta, claro, pero también derbis de demolición, en los que el fundamento es estamparse contra los rivales, y geniales gymkanas donde dar rienda suelta a los trucos (trompos, derrapes, saltos).

El control es muy arcade, con una barra de salud para el vehículo y otra para el turbo, que se recarga más rápido a base de "ajusticiar" rivales. La idea da un tono original al juego, pero lo cierto es que, al final, las pruebas de demolición resultan ser las más aburridas.



➔ **SHOWDOWN TOUR ES EL MODO ESTRELLA,** con 52 eventos divididos en cuatro temporadas, lo que da para unas 11-12 horas de juego. A eso, se añaden las pruebas de Joyride, un modo consistente en hacer acrobacias en un escenario abierto, y, sobre todo, los modos online. Hay pruebas para ocho jugadores (carreras, atrapar la bandera, huir de los rivales con un botín), se pueden enviar





HAY UNA DECENA DE CIRCUITOS (Miami, Tokio, Colorado, Los Ángeles, Michigan), con pistas de asfalto, tierra y nieve.



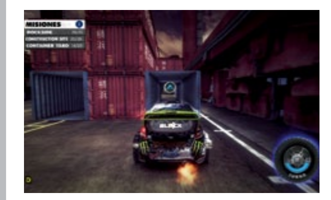
EL FLASHBACK permite rebobinar para enmendar errores o bien para deleitarse con los espectaculares choques.



LA BARRA DE TURBO se llena al hacer maniobras espectaculares o destrozar rivales. Ojo, porque también hay una barra de salud.

Disfruta de la libertad

El modo Joyride nos pone a los mandos de un coche en medio de un escenario abierto, con objetivos tan variopintos como trompear sobre un andamio, hacer un eslalon con las farolas de la calle, derrapar entre las puertas de un almacén, atravesar contenedores de barco alineados...



HAY DOS ESCENARIOS: los muelles de Yokohama y la famosa Battersea Power Station de Londres, divididos, a su vez, en tres subzonas cada uno.



HAY 150 OBJETIVOS que cumplir y 100 paquetes ocultos que encontrar, entre los dos escenarios, repletos de elementos para hacer cabriolas.

HAY 30 COCHES, cada uno con unas características de potencia, resistencia y manejo, que los hacen más o menos apropiados según el evento. Predominan los coches de rallies (Ford Fiesta, Subaru Impreza, Mini Cooper) y las camionetas. Hay incluso una rareza: un coche funerario...





desafíos para retar a los amigos y se pueden subir vídeos de nuestras actuaciones a YouTube.

El motor gráfico EGO luce muy bien, en especial los efectos lumínicos, aunque se echa en falta más detalle en el sistema de daños. Lo malo es el garaje de coches: hay 30, pero, por ejemplo, falta el C4, una leyenda del último lustro. Lo mismo pasa con los circuitos: hay una decena de localizaciones, pero cada una sólo ofrece un par de pistas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las gymkanas** se llevan la palma. El control para hacer trompos y saltos es genial.
- **El online** incluye pruebas variadas, desafíos y la opción de subir vídeos a YouTube.

Lo peor

- **Derbis de demolición.** Son curiosos, pero no están a la altura del rally de *Dirt 3*.
- **Garaje y circuitos** son bastante exiguos. Se echa en falta una mayor variedad.

Alternativas

- **Dirt 3** es un juegazo, con una apuesta de rally más clásico.
- **WRC 2** tiene la licencia del Mundial de Rallies.
- **Need for Speed: Hot Pursuit,** si queréis velocidad y destrucción.

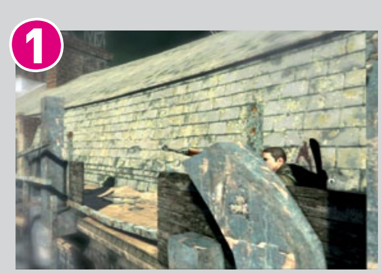
GRÁFICOS El motor EGO rinde bien, aunque le fallan un poco los daños visuales.	86
SONIDO Destaca la música, con temas rockeros de grupos como Rise Against.	87
DURACIÓN El modo Temporada da para 12 horas y el online es muy completo.	87
DIVERSIÓN Buen control y carreras divertidas, aunque no haya rallies clásicos.	80
PUNTUACIÓN FINAL	82

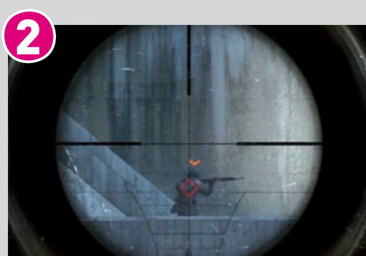
Valoración

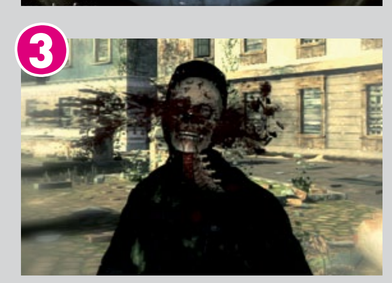
La saga *Dirt* sigue gozando de buena salud. En esta ocasión, combina con acierto velocidad, destrucción y acrobacias, aunque los más puristas quizá echen en falta los rallies clásicos que tan bien explotó el genial *Dirt 3*.




■ Acción ■ 505 Games ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







EL MODUS "DISPARANDI"

Para un buen francotirador no vale con liarse a tiros en plan Rambo. Es tan importante el pulso y la puntería como una buena preparación:

1. **ENCONTRAR UN LUGAR** desde el que comenzar a disparar es el primer paso. Generalmente, cuanto más alto y más lejos de las víctimas, mejor. El tiro será más complicado, pero pasaremos más inadvertidos desde esas posiciones privilegiadas.

2. **A LA HORA DE DISPARAR,** tenemos que tener en cuenta la gravedad, el movimiento de nuestro objetivo, etc. para hacer un disparo con garantías.

3. **AHORA SOLO QUEDA DISFRUTAR** del espectáculo de huesos y órganos destrozados por nuestro proyectil. Eso sí, será mejor que hayamos preparado la huida con cabeza, porque los enemigos vendrán como locos a por nosotros.



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL es, otra vez, el telón de fondo de la saga, centrada en los últimos días nazis.

La soledad del francotirador

SNIPER ELITE V2

La guerra relámpago funcionó en los inicios de la Segunda Guerra Mundial, pero la parsimonia de un francotirador pudo cambiar la historia.



Karl

El protagonista de Sniper Elite v2 es un artista del tiro de larga distancia, aunque si la cosa se pone fea usa su pistola sin despeinarse.

■ **LOS RUSOS HAN ENTRADO EN BERLÍN,** la guerra está acabando, pero los científicos nazis aún guardan secretos militares que pueden cambiar el curso de la batalla. Nosotros, un francotirador aliado, tenemos que acabar con ellos uno a uno y desbaratar sus planes. Las misiones siguen un esquema muy parecido durante toda la aventura: primero nos infiltramos en la zona, buscamos un buen lugar desde el que eliminar a nuestros objetivos (casi siempre lugares altos), preparamos la zona con trampas para poder escapar y, por último, empezamos con el "festín" de tiros. La cámara que sigue nuestros disparos, y que muestra con rayos x los órganos y huesos destrozados por nuestras balas, es realmente espectacular, y aunque se repite mucho, no llega a cansarnos.

➔ **LOS TIROTEOS A DISTANCIA SON GENIALES,** con una balística bastante cuidada, sobre todo en el nivel de dificultad más alto. El problema viene cuando el enemigo nos descubre al disparar nuestro rifle de precisión por primera vez. La IA es muy pobre, con soldados corriendo de una cobertura a otra como pollos sin





SI EL ENEMIGO NOS DESCUBRE, pero huimos, podemos ver la última posición donde nos vieron, para rodearles.



LA CÁMARA DE RAYOS X que sigue nuestros mejores disparos resulta espectacular durante toda la aventura.



EL MODO COOPERATIVO es un acierto. Uno hace de ojeador y el otro de francotirador.

Así sobrevive un francotirador

Cada misión empieza en un momento y lugar diferentes y, aunque siempre empezamos bien pertrechados con explosivos, trampas, armas y munición, resulta indispensable hacerse con nuevas reservas en los arsenales que hay dispersos por todo Berlín o registrando cadáveres:



AL EMPEZAR NIVEL ELEGIMOS las armas y los explosivos que queremos llevar equipados. Dentro de un límite, claro.



REGISTRAR A LOS ENEMIGOS es el mejor modo de hacernos con nueva munición. Podemos usar sus armas, pero son peores.

EL DETALLE con el que se han recreado los enemigos es brutal. Por ejemplo, si disparamos a una de las granadas que llevan podemos hacer que salte por los aires (izq.). Además, según la parte del cuerpo en la que le disparemos veremos cómo la bala atraviesa esa zona perfectamente (der.)





cabeza, que repiten sus patrones tanto como sus gritos de alerta. Además, los tiroteos de corta distancia son suicidas, tanto por el acierto de nuestros rivales como por la imprecisión del control.

La experiencia de juego, sin embargo, mejora cuando usamos los sonidos ambientales para camuflar nuestros disparos. *Sniper Élite v2* tiene defectos importantes, como el control o la IA, pero en algunos momentos resulta verdaderamente entretenido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La cámara de rayos X** nunca nos cansa, aunque se repite muchísimo.
- **Los niveles con sonidos** que camuflan nuestro disparo son geniales.

Lo peor

- **El control** en los combates más cercanos es muy malo, sin posibilidades.
- **La IA de los enemigos** es flojísima. Vale que los nazis son muy tontos, pero...

Alternativas

- **Sniper: Ghost Warrior** comparte temática "francotiresca", pero es muy inferior técnicamente a *Elite v2*.
- **Call of Duty o Battlefield** siguen siendo los mejores si lo que quieres es pegar tiros con calidad.

GRÁFICOS La "kill cam" es muy espectacular y los escenarios cumplen.	81
SONIDO La banda sonora dinámica mola, pero las voces se repiten muchísimo.	77
DURACIÓN La campaña dura unas 10 horas, pero el cooperativo lo alarga algo.	80
DIVERSIÓN Algunos niveles son geniales, pero la IA y el control son malos.	77
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Esta segunda entrega de la saga, más un remake que una verdadera continuación, sigue teniendo puntos flacos, pero lo cierto es que la propuesta es distinta a lo que esta generación nos tiene acostumbrados y eso se agradece.





LAS CRIATURAS GIGANTESCAS son uno de los mayores atractivos de este juego de rol.

¿El "cam-peón" del rol?

DRAGON'S DOGMA

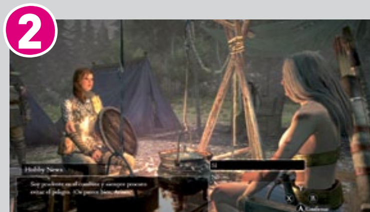
Un peón es el compañero de viaje ideal: obedece a todo, te da conversación... y encima, se lanza a la batalla sin rechistar.

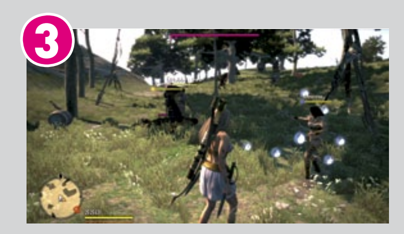
■ **CAPCOM NOS TRAE UNA ATÍPICA PROPUESTA,** mezcla de conceptos, con lo mejor del rol oriental y el occidental. Por un lado tenemos un mundo abierto y profundo, al estilo de *Skyrim*, y por otro unos combates al estilo *Monster Hunter*. Lo más novedoso, sin embargo, es que nuestro protagonista, el "Arisen", tiene la habilidad de convocar "peones", compañeros que vamos cambiando a lo largo de la aventura según nuestras necesidades. Hay cientos de ellos distintos, pero uno de ellos sí que es especial: lo creamos en un completo editor y nos acompaña durante todo nuestro viaje.

→ LOS COMBATES SON INTENSOS Y DIVERTIDOS, en especial contra los gigantescos jefes finales, que nos obligan a modificar nuestra estrategia, evitando que repitamos el mismo patrón de lucha una y otra vez, como sucede en la mayoría de juegos de rol.

El comportamiento de los peones es correcto, aunque en ocasiones no responden como nos gustaría. Por eso mismo nos resulta poco menos que increíble que un juego con tantas posibilidades







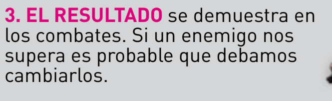
UNA AYUDA INDISPENSABLE

El sistema de peones resulta básico para hacer frente a los numerosos enemigos. Podemos contratar a dos de ellos, más un tercero que nos acompaña durante toda la aventura:

1. EN LA FALLA podemos buscar todo tipo de peones que satisfagan nuestras necesidades: magos de ataque, sanadores, espadachines... Todo depende del tipo de jugador y de peón principal que hayamos creado al inicio.

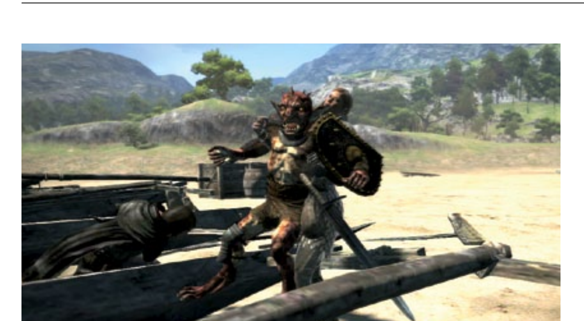
2. PODEMOS CAMBIAR EL COMPORTAMIENTO de nuestro peón principal contestando a las preguntas que nos hace. La verdad es que algunas son muy evidentes, pero otras... resultan un poco crípticas.

3. EL RESULTADO se demuestra en los combates. Si un enemigo nos supera es probable que debamos cambiarlos.



Arisen

Creamos a nuestro héroes en un completo editor. Su misión consiste en recuperar su corazón de las garras del dragón que se lo arrebató.



NUESTROS COMPAÑEROS, los peones, pueden agarrar a los enemigos para que los rematemos, atraer su atención...



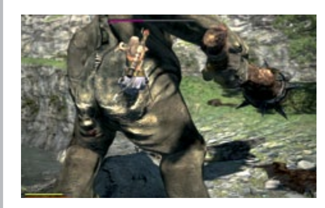
COMBINAR LAS HABILIDADES de nuestro grupo es la clave para tener éxito en los combates. ¡La unión hace la fuerza!



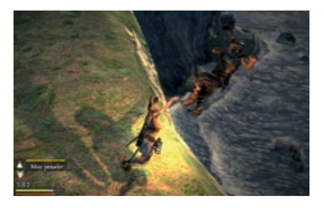
HAY 3 CLASES BÁSICAS: guerrero, mago y pícaro, aunque podemos combinarlas entre sí hasta alcanzar 9 subclases distintas.

Cada enemigo una estrategia

Existen montones de enemigos "normaluchos" en *Dragon´s Dogma*, con combates muy convencionales, pero a la hora de enfrentarnos con los numerosos y poderosos jefes finales tenemos que encontrar su punto débil y descubrir la mejor manera de afrontar un combate de semejante calibre:



TREPAR POR LOS ENEMIGOS nos permite alcanzar sus puntos débiles, como la cabeza, aunque pueden tirarnos al suelo.



LA VARIEDAD se nota en detalles como poder coger a un enemigo del suelo y tirarlo por un barranco sin miramientos.

LA ESCALA DE LOS ENEMIGOS resulta apabullante en muchas ocasiones. Fijáos en el tamaño del ala de este dragón (izq.). ¡Podríamos hacer un pic-nic para 15 bajo su sombra! O echadle un vistazo a esta hidra (der.), de la que ni siquiera alcanzamos a ver una de sus siete cabezas.





multijugador se limite al offline. Siempre nos queda la sensación de que jugando con nuestros amigos, diseñando estrategias de combate con ellos y maldiciendo por nuestros micrófonos todo sería mucho más divertido. En cambio, nos encontramos solos, gritándole improperios a la IA que no hace lo que queremos.

En general, el juego cumple, pero no ofrece nada distinto o llamativo, salvo el reclutamiento de "colegas" de aventura. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Descubrir la estrategia** para acabar con cada enemigo es gratificante.
- **La cantidad de horas** de juego que tiene la aventura es brutal. ¡Más de 200 horas!

Lo peor

- **La falta de modo online** es imperdonable. El juego lo reclama a gritos.
- **La IA de los peones,** que no hacen lo que les pedimos, llega a desesperar.

Alternativas

- **Monster Hunter Tri** tiene un estilo parecido en los combates, y además sí que tiene online.
- **The Witcher 2** es perfecto si queréis una propuesta más clásica. Su estilo es más maduro y completo.

GRÁFICOS Los modelos son pequeños y hay muy pocos detalles en los escenarios.	78
SONIDO La banda sonora es normalita y los efectos son poco contundentes.	80
DURACIÓN Acabar todas las misiones nos puede llevar más de 200 horas.	97
DIVERSIÓN La IA de los peones no está a la altura de los divertidos combates.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

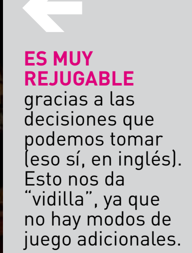
Valoración

La propuesta de Capcom es bastante diferente. Mezcla el rol occidental y el oriental con algo de acierto aunque, una vez más, la ausencia de modo online para jugar con amigos es incomprensible. No descartéis que lo habiliten con un DLC.

NUEVOS ALIADOS nos acompañan, diferentes a los del cómic y la serie. También encontramos a viejos conocidos.







ES MUY REJUGABLE gracias a las decisiones que podemos tomar (eso sí, en inglés). Esto nos da "vidilla", ya que no hay modos de juego adicionales.



LEE EVERETT es el nombre de nuestro héroe, que tiene que ser tan habilidoso con la lengua como con el hacha.

PS3 - 360 | 18 | Aventura | Telltale Games | 1 jugador | Inglés | 4,99 € / 400 | Ya disponible | Contenido:

THE WALKING DEAD

Atlanta huele a podrido. ¿Sabrá algo ese tipo al que le falta medio brazo y lleva un ojo colgando? Vamos a hacerle unas preguntas...

LUCHAR PARA SOBREVIVIR es nuestro objetivo, tal y como ocurre en el cómic y la serie. Manejamos a un presidiario huido de la policía, el cual encuentra en su camino a una niña a la que decide ayudar. Así, salimos de la ciudad junto a otros supervivientes, con los que podemos llevarnos bien, hacerles frente o colaborar para escapar. Las conversaciones con ellos y nuestras acciones son la clave para que la aventura tome un rumbo u otro, gracias a un sencillo sistema de decisiones.

ESTAMOS ANTE EL PRIMER CAPÍTULO de la historia, de un total de cinco. Dura unas dos horas y media. La ambientación está muy conseguida, gracias a unos gráficos estilo cómic y una música muy dramática. El punto negativo es que está totalmente en inglés, y se echan de menos unos subtítulos en castellano que nos ayuden. 

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	81
SONIDO	77
DURACIÓN	74
DIVERSIÓN	84

Valoración Recomendable por la historia y sus personajes. Es corto, pero barato, por lo que podéis decidir luego si seguís comprando el resto de capítulos.

PUNTUACIÓN FINAL 82



ESPAÑA DEFENDERÁ SU TÍTULO de campeona de Europa dentro de un par de semanas. Gracias a este DLC, podemos ir allanándole el camino a la Roja.









LA LICENCIA está bastante cuidada: 53 selecciones (aunque sólo 29 tienen plantillas "reales"), los ocho estadios de la Euro, rostros mejorados respecto a *FIFA 12*, nuevos modos...

PS3 - Xbox 360 |  ■ Fútbol ■ EA ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 20 € / 1800 ■ Ya disponible ■ Contenido:

UEFA EURO 2012

La Eurocopa de Ucrania y Polonia llega en forma de DLC para *FIFA 12*, la mejor manera de ir saboreando la tercera Copa que puede levantar Iker Casillas en cuatro años.

■ **FIFA 12 SUPUSO UN PASO ADELANTE** en la continua evolución que EA Sports ha dado a su franquicia estrella en los últimos años. Ahora, gracias a esta expansión (se necesita el *FIFA 12* original para jugarla), podemos añadir a su nómina de licencias la de la Eurocopa, que empezará el 8 de junio. Se incluyen las 53 selecciones europeas de la zona UEFA (aunque, por desgracia, 24 de ellas, incluida Ucrania, no tienen jugadores "reales"), los ocho estadios del torneo y un apartado gráfico refinado, con unos rostros que, por fin, son clavados a los de sus homónimos reales.

→ **HAY TRES MODOS DE JUEGO PRINCIPALES:** Eurocopa, Desafíos (basados en partidos reales de la fase de clasificación) y Expedición. Este último es el más llamativo: toca crearse un equipo, elegir a nuestro jugador favorito e ir ampliando un mapa a base de ganar partidos contra las 53 selecciones del juego. Así, al derrotar a cada equipo se nos obsequia con el fichaje de uno de sus futbolistas, para mejorar nuestra escuadra. *FIFA 12* ya incluía selecciones y la jugabilidad no cambia (de hecho, se ha perdido la opción de controlar a un solo futbolista o al portero), pero los modos de juego y la Eurocopa son argumentos para acometer este fichaje. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	91
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	84

Valoración Se agradece que sea un DLC. El control es el del genial *FIFA 12* y dura bastante. La única pega es que falta la licencia de 24 equipos "menores".

PUNTUACIÓN FINAL 85



Xbox 360 | MINECRAFT

3 ■ Aventuras ■ 4J Studios ■ De 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 1600





EL EXITAZO DE PC llega a 360 con el mismo planteamiento: podemos desplazarnos libremente (en perspectiva subjetiva) por este mundo hecho a base de bloques. Además, podemos construir lo que se nos ocurra, si contamos con los ingredientes necesarios (desde materiales hasta interruptores, vehículos o comida). Eso sí, la colocación de los objetos depende de que podamos llegar al punto que nos interese con nuestro personaje.

Valoración Una vez entendido, engancha mucho, pero pronto vemos que el catálogo de opciones no es tan amplio como pensábamos. **82**

Xbox 360 | FABLE HEROES

7 ■ Acción ■ Lionhead Studios
■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 800

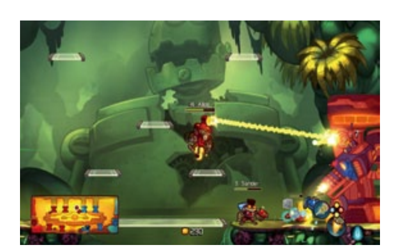


ALBIÓN NECESITA HÉROES, así que los personajes clásicos de la saga *Fable* regresan, pero en forma de muñecos de trapo. Usando sus combos, hemos de derrotar a los enemigos que encontremos, lo que nos proporciona monedas para coleccionar. Formamos equipos de cuatro paladines. Todos ellos pueden ser controlados por otros tantos jugadores o por la CPU. Si alguno de ellos muere, se convierte en fantasma. Aunque eso suceda, podrá seguir peleando, pero con una gama inferior de ataques.

Valoración Aunque parezca divertido, pronto descubrimos la escasez de movimientos y retos. Bastante soso y repetitivo. **53**

PS3-360 | AWESOMENAUTS

12 ■ Acción ■ Ronimo ■ De 1 a 6 jugadores
■ Castellano ■ 9,99 € / 800

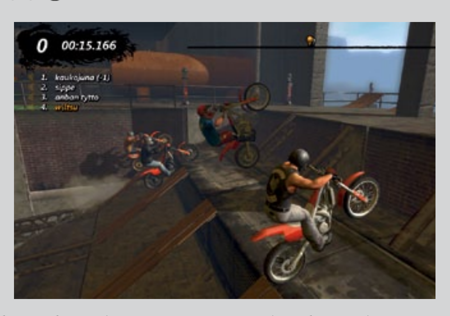


DOS BANDOS DE EXTRAÑOS GUERREROS han de enfrentarse para defender sus respectivos territorios. Cada bando tiene 3 integrantes. Aunque podemos jugar en solitario (los otros 5 personajes son controlados por la CPU), lo ideal es juntarse con amigos para batallas multijugador. A medida que acumulamos experiencia podemos desbloquear nuevos personajes. El problema es que los nuevos suelen ser muy poderosos, y descompensa algunas partidas.

Valoración Su mezcla de estrategia y acción es muy atractiva y el look mola, aunque algunos combates están desequilibrados. **80**

Xbox 360 | TRIALS EVOLUTION

12 ■ Velocidad ■ Redlynx ■ De 1 a 4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 1200





3 AÑOS DESPUÉS DEL SORPRENDENTE TRIALS HD, llega esta secuela, en la que una vez más hemos de superar circuitos imposibles con nuestra moto. Dominar la compleja inercia de vehículo y piloto es fundamental. Además de jugar en solitario, podemos organizar competiciones de hasta 4 compis o bucear en su completísmo editor, gracias al cual podemos crear toda clase de juegos, desde matamarcianos a shooters subjetivos.

Valoración Su exigente desarrollo puede desanimar al principio, pero compensa su desarrollo vertiginoso, variado y espectacular. **90**





¡Elige tu consola favorita!



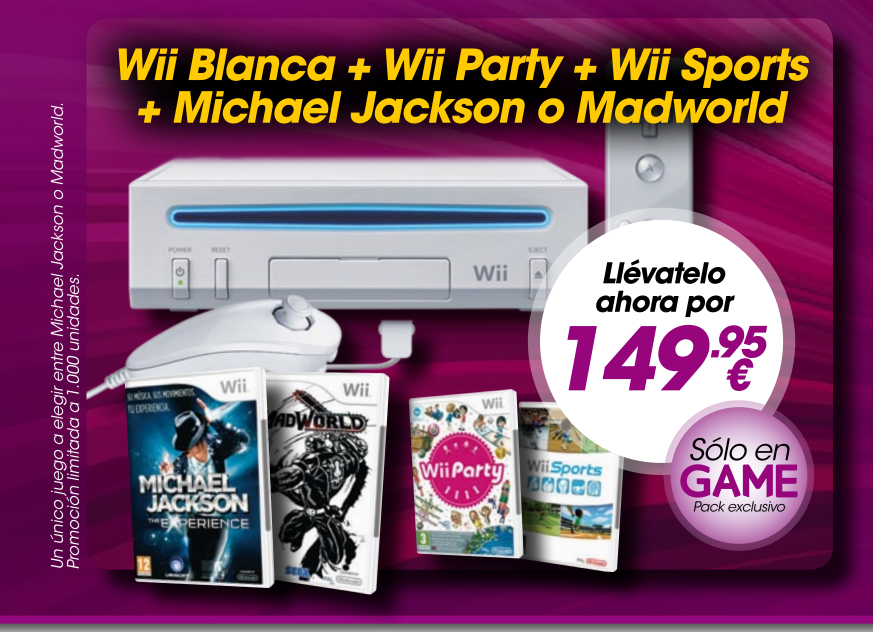




Precio unitario de cada pack. Promoción limitada a 1.000 unidades.



Un único juego a elegir.
Precio unitario de cada pack. Promoción limitada a 800 unidades.



Un único juego a elegir entre Michael Jackson o Madworld.
Promoción limitada a 1.000 unidades.



Promoción limitada a 1.000 unidades.

265 TIENDAS EN TODA ESPAÑA





265 Tiendas en toda España



Entra en www.GAME.es/tiendas y encuentra tu tienda más cercana

¡Durante este Mes podrás Conseguir más Dinero por tus Juegos!

+20%

Si nos traes 3 juegos tendrás un 20% adicional en la valoración de tus juegos*

+30%

Si nos traes 5 juegos o más tendrás un 30% adicional en la valoración de tus juegos*

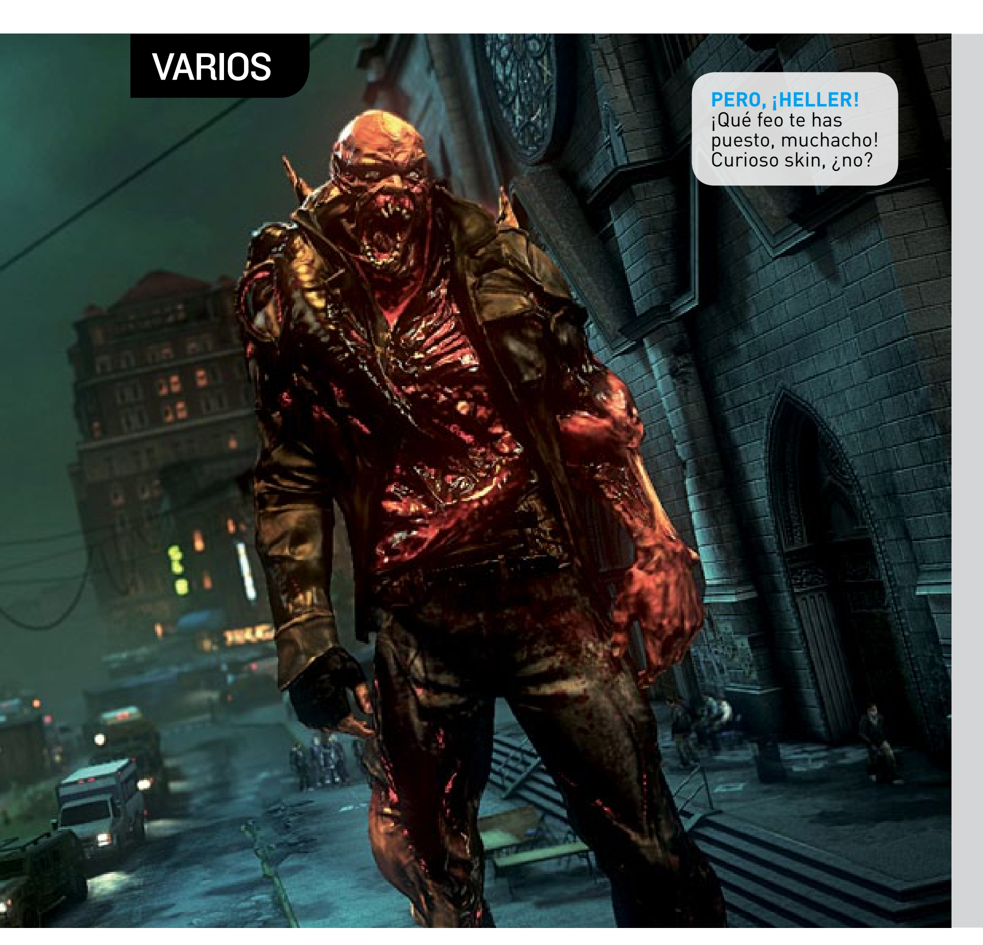
* Se aplicará el extra de valoración del 30% a aquellas operaciones con 5 ó más juegos de compra en la misma operación. Y El 20% se aplicará por la compra de 3 ó 4 juegos en la misma operación. Esta promoción no es acumulable a la opción "Recompra Garantizada". Para vendernos juegos es imprescindible poseer la tarjeta de socio GAME/Centro MAIL. Compramos juegos, consolas y accesorios de los sistemas PS3, X360, WII, NDS, 3DS, PSP, PSVita, PS2 y PC. El aumento de la valoración será siempre sobre el importe en vale y para alcanzarlas los productos deben estar en perfectas condiciones físicas y funcionar correctamente. Únicamente se valoraran los productos que se encuentren en nuestra base de datos. Sólo compramos una unidad de cada titulo por cliente.



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/05/12. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

VARIOS



PROTOTYPE 2

PS3-360 | Precio: 5 €/400 - 5,79 MB.

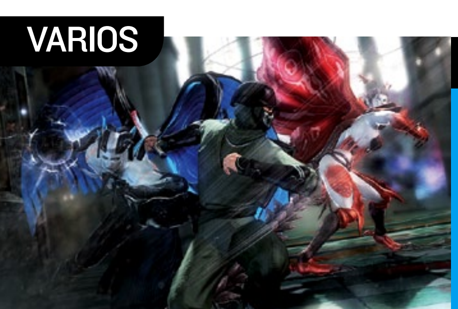
Caos Colosal

DIVERSAS MEJORAS para el rendimiento de nuestro amigo Heller se reúnen en este apocalíptico pack. Para empezar, tenemos tres nuevos skins para el héroe: el que tenía como sujeto de pruebas, el de soldado y uno especial en el que la infección ha podido con él. También se incluye el bazooka termobárico, capaz de causar unas explosiones de aúpa y nuevos movimientos: mejora en vuelo, un campo de antigravedad y un enorme vórtice. Todo molón, pero un poquito caro...

VALORACIÓN ★★★★★



VARIOS



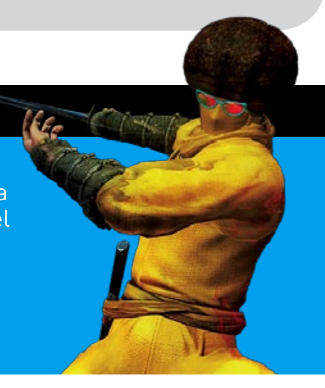
NINJA GAIDEN 3

PS3-Xbox 360
Gratis - 344 MB

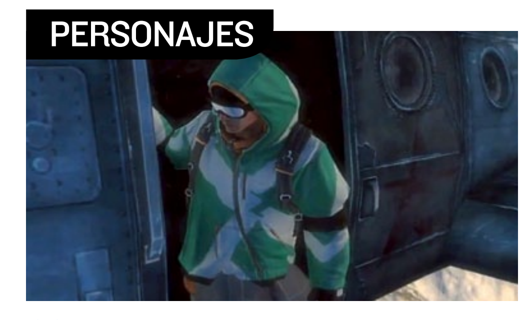
Pack Ninja Supremo 1

DOS NUEVAS PRUEBAS, dos trajes, 4 atuendos para la cabeza y todo lo incluido en el pack Ninja 1 Lite. Todo ello... ¡gratis! Caramba, esto sí que es una sorpresa.

VALORACIÓN ★★★★★



PERSONAJES



SSX

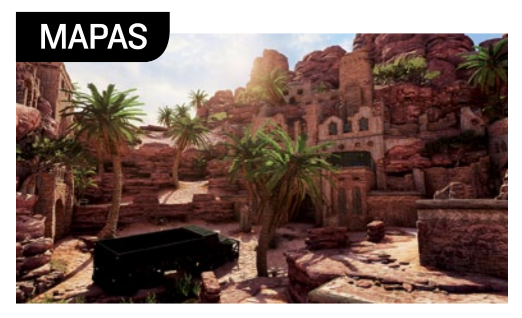
PS3 - Xbox 360 | 7 € / 640 - 246 MB

Personajes Clásicos

7 SNOWBOARDERS veteranos de SSX Tricky y SSX 3 regresan a las pistas, con trajes alternativos: Elise, Mac, Zoe, Kaori, Psymon, Moby y Eddie lucen mejor que nunca. De propina, se incorpora el circuito Mt. Eddie. El precio no es como para tirar cohetes, pero se agradece ver de vuelta a los chicos.

VALORACIÓN ★★★★★

MAPAS



UNCHARTED 3

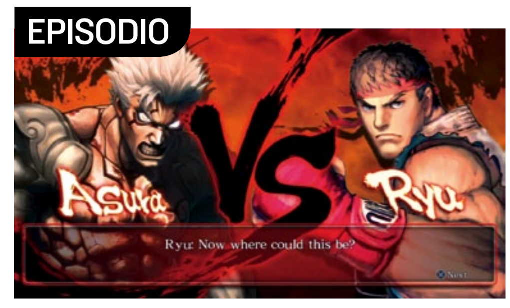
PS3 | 9,99 €

Pack de Mapas

CUATRO ESCENARIOS para el multijugador se reúnen en este pack: Barrio Antiguo, Oasis, Cementerio y Calles de Londres son las nuevas incorporaciones. La verdad es que su diseño es magnífico (el cementerio incluye hasta zonas subacuáticas), pero el precio nos parece un poco pasada.

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO



ASURA´S WRATH

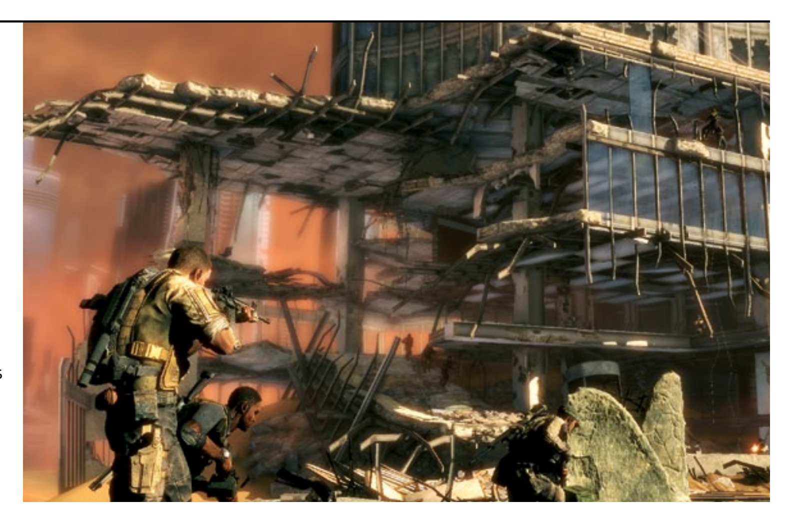
PS3-Xbox 360 | 2 € / 160 - 157 MB

Episodio Perdido I

EL MISMÍSIMO RYU de *Street Fighter* es el invitado especial de este episodio. Asura y él miden sus fuerzas en "Por Fin Alguien más Furioso Que Yo", una parodia de los combates de la franquicia, plagada de momentos espectaculares. Pronto veremos también un Episodio II protagonizado por Akuma...

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS

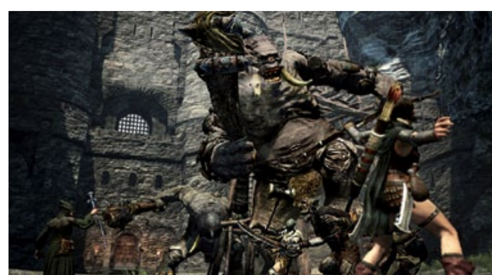


SPEC OPS: THE LINE

Uno de los juegos de acción más sorprendentes de los últimos tiempos nos pone en la piel de unos militares enviados a la ahora desierta ciudad de Dubái para acabar con el chalado del coronel John Konrad. En estos primeros compases de juego podréis comprobar la importancia de la arena en el desarrollo del juego, así como el espectacular desarrollo de los tiroteos. Tenéis esta demo disponible para Xbox 360 y PS3.

DIRT SHOWDOWN

La prueba 8 Ball de San Francisco es la protagonista de esta brutal demo, en la que hemos de tener especial cuidado en las intersecciones. También tiene disponible la opción de juego online, para que piquéis a los colegas a unas carreras de entrenamiento.



DRAGON'S DOGMA

Entrad en un mundo fantástico con esta demo, que permite conocer a un Arisen del pasado y participar en un espectacular duelo. Podéis "trastear" con el editor de personajes para trasladarlos al juego final. Ojo, la demo ocupa un giga y medio.

MULTIMEDIA



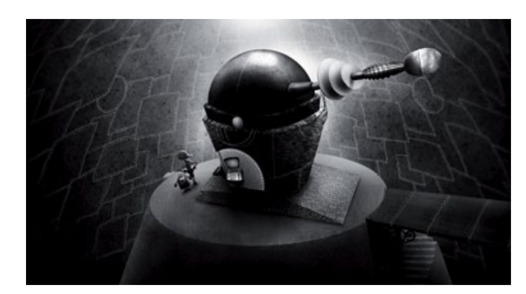
DRAGON'S LAIR

El clásico de las recreativas está a punto de aterrizar en Xbox 360 con una entrega adaptada a las posibilidades de Kinect. Ya tenéis un trailer en el que se repasan las desventuras de Dirk el Intrépido.



EPIC MICKEY POWER OF ILLUSION

El salto a 3DS de esta saga recuperará la esencia de nuestro querido *Castle of Illusion* para Mega Drive. Para celebrarlo, un documental a cargo del propio Warren Spector nos habla de su desarrollo.



THE 3D MACHINE

El primer corto de pago para 3DS (tranquilos, solo vale un euro) es un curiosísimo trabajo de animación a cargo de la productora Ka-Ching Cartoons. No os perdáis su curiosa estética retro.

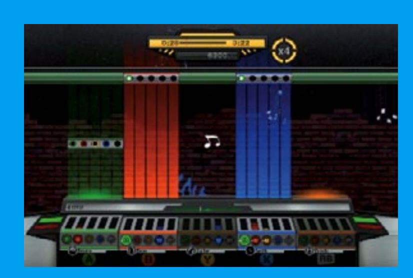


MAX PAYNE 3

El tiempo bala ha sido siempre una seña de identidad de la franquicia. En un interesante video para PS3 y 360 podéis comprobar cómo se ha implementado en esta esperada tercera entrega.

NOTICIAS

VUELVE LA LOCURA DE LOS MUSICALES



Pero no los de Broadway, sino los videojuegos. Ya se puede descargar en PS3 y 360 el juego *JAM Live Music Arcade*, que nos propone interpretar más de 30 temas musicales con guitarra, bajo, batería, teclado y voz. Se pueden usar los instrumentos musicales que se lanzaron para *Rock Band* o *Guitar Hero*.

BIENVENIDO A LA NINTENDO ZONE

La gran N ha puesto en funcionamiento Nintendo Zone, una red de "hotspots" Wi-Fi repartidos por las calles de Europa. Con ellos podremos conectarnos gratis a Internet con nuestra 3DS. Hay 25.000 en el continente, 3.500 de ellos en España.

VIDEOCONFERENCIA PORTÁTIL

El servicio Skype ya está disponible para Vita. Gracias a él podemos realizar llamadas telefónicas o establecer videoconferencias con otras Vita o con ordenadores equipados con el programa.

JUSTICIA PARA MAX PAYNE

El primer contenido descargable para *Max Payne 3* llegará este junio, con el nombre de Local Justice. Vendrá plagado de mapas multijugador y un nuevo modo llamado Payne Killer. Podéis adquirir el Rockstar DLC Pass por 2400 o 30 €.

La web del mes



20 ANIVERSARIO DE WOLFENSTEIN

En **wolfenstein.bethsoft.com** celebran el vigésimo aniversario de *Wolfenstein 3D*. Podéis probar el juego completo gratis, simplemente usando vuestro navegador. ¡Un detallazo!

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

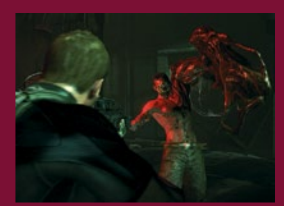
Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista
1	Call of Duty Black Ops	PS3 - XBOX 360	R -	1
2	Zelda Ocarina of Time	3DS	R -	1
3	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360	↑ 9	2
4	Skyrim	PS3 - XBOX 360	↓ 1	2
5	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓ 3	5
6	Resident Evil Revelations	3DS	R -	1
7	Assassin´s Creed: Revelations	PS3 - XBOX 360	↑ 8	6
8	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360	R -	1
9	Gears of War 3	XBOX 360	R -	1
10	Silent Hill 2	PS3 - XBOX 360	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



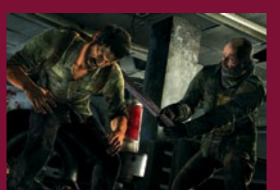
LOS MÁS ESPERADOS



1 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360

Poco a poco y sin hacer ruido, como si de un virus (T) se tratara, el próximo *Resident Evil* se ha colocado primero en vuestra lista de deseos.

FECHA: OCTUBRE



2 The Last of Us
PS3

Otro juego que ha ganado mucho apoyo este mes. Sin duda, hay pocas cosas que os gusten más que enfrentaros a hordas de infectados.

FECHA: SIN DETERMINAR



3 Minecraft
XBOX 360

Seguro que cuando leáis estas líneas ya estáis construyendo a lo loco en este divertido juego descargable. ¡Nos vemos en el modo online!

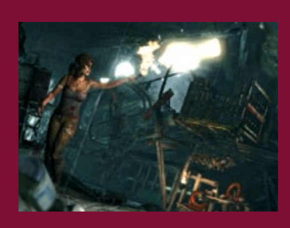
FECHA: YA DISPONIBLE



4 Assassin´s Creed III
PS3 - XBOX 360

Cada vez vamos descubriendo más detalles sobre la aventura que nos presentará Connor. ¡Tiene una pinta genial!

FECHA: OCTUBRE



5 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360

Para qué nos vamos a engañar: tenemos "mono" de Lara Croft. Menos mal que ya sólo quedan unos pocos meses para su vuelta.

FECHA: OTOÑO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Mass Effect 3

La valoración de Hobby Consolas (nº 247) fue de 93. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Un paso adelante
Jairo Denis

"Mejora los gráficos, los diálogos, las animaciones y la acción, aunque es más lineal. El modo online es correcto, pero no el mejor."

NOTA **95**



Ojo a tus decisiones
Marcos Fernández

"Mezcla lo mejor de los anteriores y añade nuevos elementos de acción y rol. Las decisiones siguen siendo fundamentales".

NOTA **95**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Zelda Skyward Sword** Wii	95	**97**/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	**40**/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	**100**/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	**10**/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	**7,5**/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	**10**/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	**Skyrim** PS3 - XBOX 360	95	**96**/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	**40**/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	**95**/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	**9,5**/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	**9,0**/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos "bugs""	**9**/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	**Batman: Arkham City** PS3 - XBOX 360	94	**94**/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	**37**/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	**95**/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	**10**/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	**9,0**/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	**9**/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	**Gears of War 3** XBOX 360	93	**94**/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	**39**/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	**90**/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	**9,5**/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	**9,5**/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	**9**/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	**Uncharted 3** PS3	93	**96**/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	**35**/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	**95**/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	**9,5**/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	**9,0**/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	**9**/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	**CoD: Modern Warfare 3** PS3 - XBOX 360	91	**95**/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	**39**/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	**90**/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	**9,0**/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	**8,5**/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	**9**/10 " Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	**Forza Motorsport 4** XBOX 360	90	**94**/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	**38**/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	**95**/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	**9,3**/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia fresca"	**8,5**/10 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	**8**/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
8	**Kid Icarus: Uprising** 3DS	84	**90**/100 "Sus enormes posibilidades le hacen imprescindible"	**40**/40 "La vuelta de Pit no ha podido ser más acertada"	**85**/100 "La aventura ofrece diversión y adicción en estado puro"	**7**/10 "La idea es buena, pero el control no acompaña"	**8**/10 "Una vez superado el control, la experiencia es buena"	**8**/10 "La espera ha merecido la pena y el juego convence"
9	**Pandora´s Tower** Wii	82	**80**/100 "Sus carencias técnicas nos dejan un sabor agridulce"	**31**/40 "Un buen juego de rol al que los gráficos no acompañan"	**70**/100 "Es irregular y está por debajo de los últimos RPG de Wii"	**-,-**/10 "Nota aún no disponible"	**8**/10 "Es una carrra excitante por salvar a tu amada"	**6**/10 "Tiene buenos detalles, pero no acaba de convencer"
10	**RE: Operation Raccoon City** PS3 - XBOX 360	61	**83**/100 "Mola jugar online, pero la campaña no aporta nada"	**28**/40 "La pobre inteligencia artificial estropea la experiencia"	**40**/100 "Es peor que una versión descafeinada de SOCOM"	**6**/10 "Tiene algunos errores imperdonables"	**4,5**/10 "Un spin-off que no hace honor a la saga"	**3**/10 "Sólo se salva un poco jugando con amigos"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

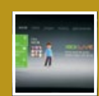


Hay que jugarlo

Pedro Piñero

"Es uno de los pocos juegos que tienes que probar, te guste o no la saga. Eso sí, puede engancharte muuuucho. Estáis advertidos"

NOTA 96



Un cóctel intenso

Kike Marqués

"Apuesta por lo mismo que los anteriores e introduce innovaciones muy intensas. Uno de los imprescindibles de esta generación"

NOTA 96

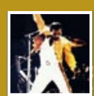


Un broche de oro

Genaro Rodríguez

"Nada mejor que un juego de esta calidad para cerrar la trilogía. Buenos gráficos, mucha originalidad y adicción en estado puro".

NOTA 95



Un final de película

Israel S. Vargas

"*Mass Effect 3* supone el final perfecto para una saga que está en lo más alto de esta generación de consolas ".

NOTA 96

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

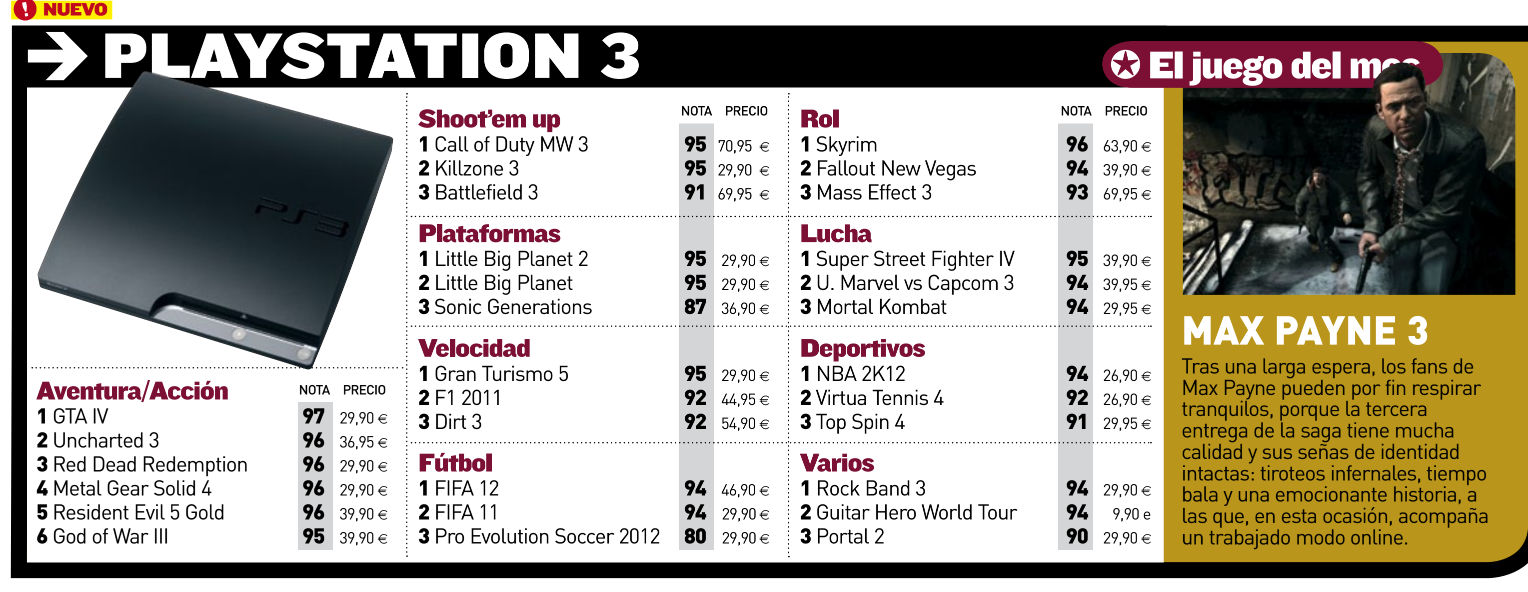
PROTOTYPE 2



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción





PLAYSTATION 3

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	36,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	36,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	44,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

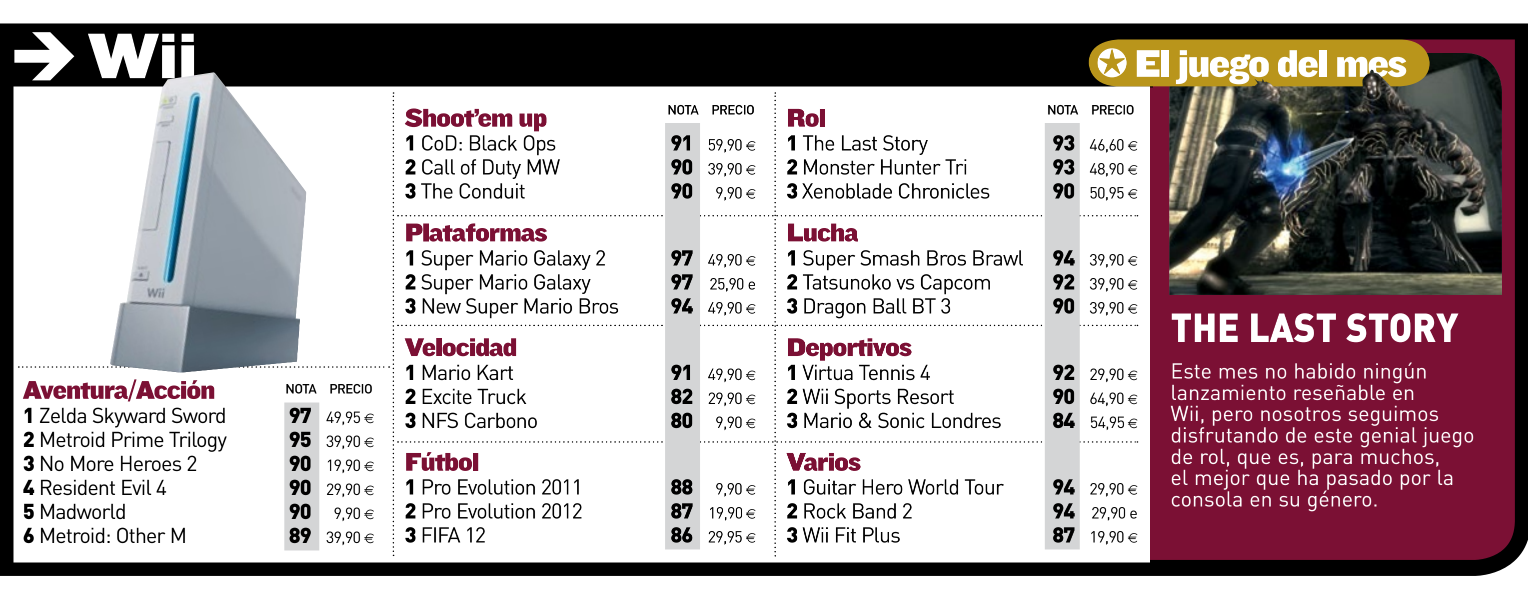
Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 e
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

MAX PAYNE 3

Tras una larga espera, los fans de Max Payne pueden por fin respirar tranquilos, porque la tercera entrega de la saga tiene mucha calidad y sus señas de identidad intactas: tiroteos infernales, tiempo bala y una emocionante historia, a las que, en esta ocasión, acompaña un trabajado modo online.



Wii

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 e
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

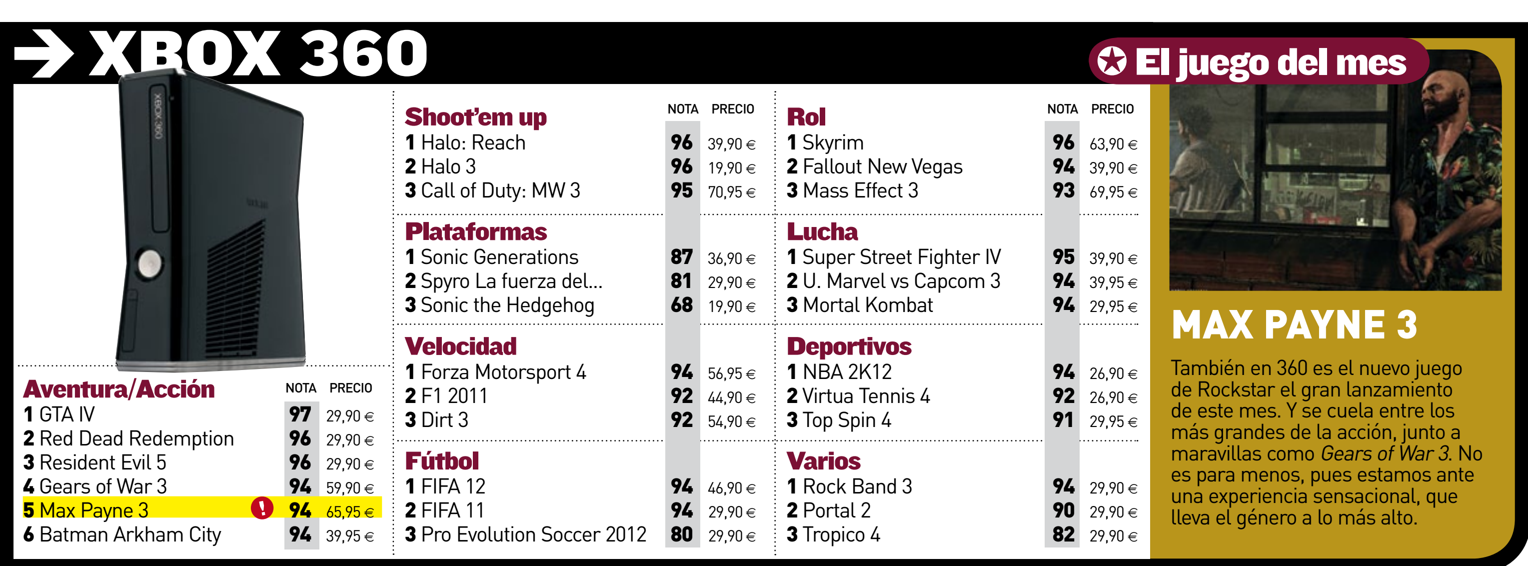
Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 e
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

THE LAST STORY

Este mes no habido ningún lanzamiento reseñable en Wii, pero nosotros seguimos disfrutando de este genial juego de rol, que es, para muchos, el mejor que ha pasado por la consola en su género.



XBOX 360

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	59,90 €
5 Max Payne 3 (NUEVO)	94	65,95 €
6 Batman Arkham City	94	39,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	36,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2 F1 2011	92	44,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

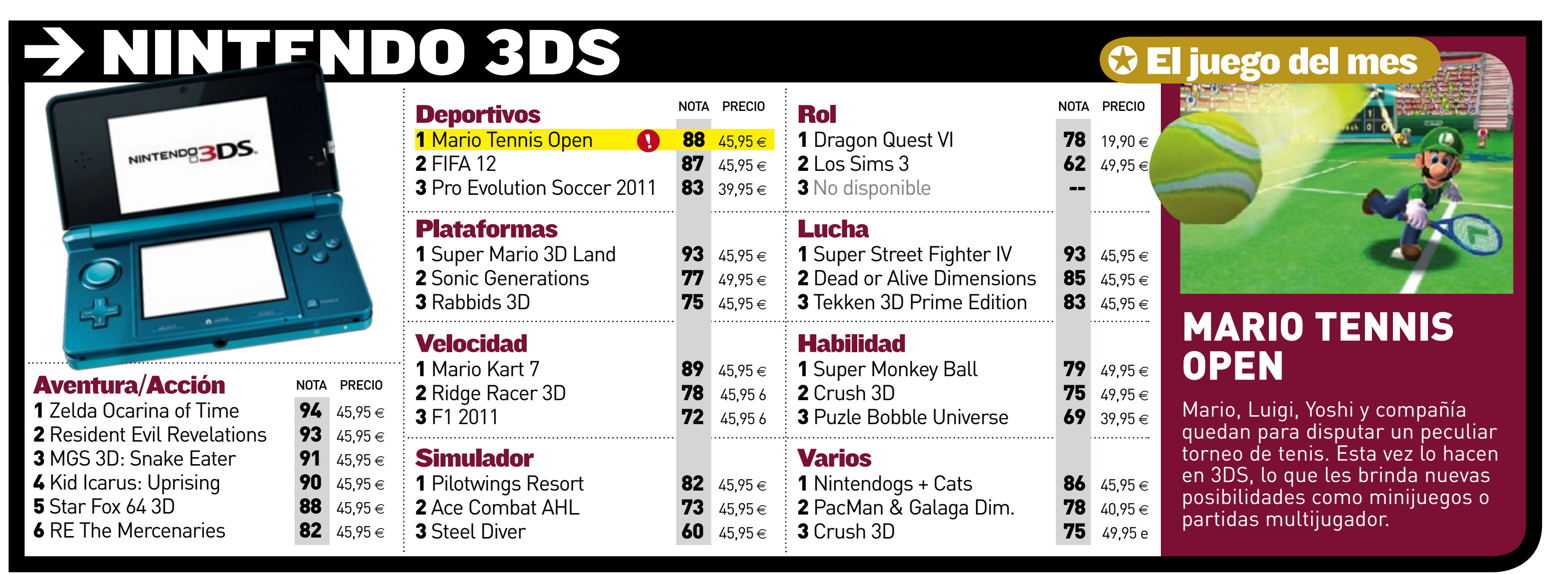
	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

MAX PAYNE 3

También en 360 es el nuevo juego de Rockstar el gran lanzamiento de este mes. Y se cuela entre los más grandes de la acción, junto a maravillas como *Gears of War 3*. No es para menos, pues estamos ante una experiencia sensacional, que lleva el género a lo más alto.





NINTENDO 3DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open !	88	45,95 €
2 FIFA 12	87	45,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
2 Sonic Generations	77	49,95 €
3 Rabbids 3D	75	45,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 6
3 F1 2011	72	45,95 6

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	45,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

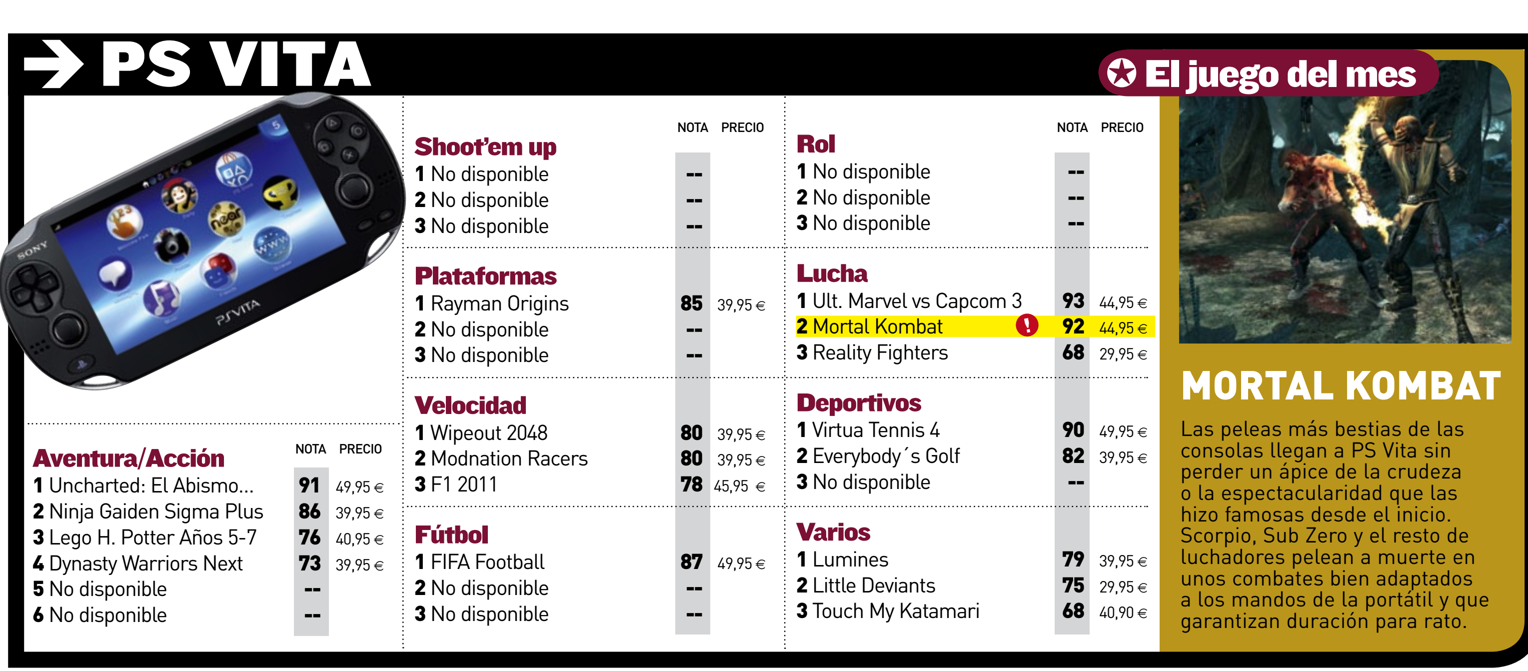
Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €
3 Crush 3D	75	49,95 e

El juego del mes

MARIO TENNIS OPEN

Mario, Luigi, Yoshi y compañía quedan para disputar un peculiar torneo de tenis. Esta vez lo hacen en 3DS, lo que les brinda nuevas posibilidades como minijuegos o partidas multijugador.



PS VITA

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
2 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
3 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €
4 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €
5 No disponible	--	
6 No disponible	--	

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Rayman Origins	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
2 Mortal Kombat !	92	44,95 €
3 Reality Fighters	68	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Touch My Katamari	68	40,90 €

El juego del mes

MORTAL KOMBAT

Las peleas más bestias de las consolas llegan a PS Vita sin perder un ápice de la crudeza o la espectacularidad que las hizo famosas desde el inicio. Scorpio, Sub Zero y el resto de luchadores pelean a muerte en unos combates bien adaptados a los mandos de la portátil y que garantizan duración para rato.



NDS

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	39,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	39,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

El juego del mes

MARIO KART DS

Mario siempre ha demostrado ser un fan del deporte. Le hemos visto participando en los Juegos Olímpicos, jugando al golf o, como este mes, estrenando nueva raqueta en las canchas de 3DS. Por supuesto, otra de sus pasiones es la velocidad, y las alocadas carreras que nos propone este juego son diversión en estado puro.



PSP

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

El juego del mes

LITTLE BIG PLANET

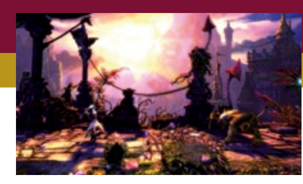
Ahora que muchos de vosotros estáis construyendo a lo loco en *Minecraft* para Xbox 360, es un buen momento para aprovechar todo ese pico de creatividad acumulado y descargarlo en el editor de este juego, que nos permite hacer auténticas maravillas fácilmente.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
3	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Trials Evolution !	1200	1,23 GB



Trine 2
El rol, la acción y la aventura se encuentran en este precioso juego cooperativo. Magia no le falta.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149 MB
5	Infinity Danger	80	22 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Journey	12,99 €	591 MB
5	Skullgirls !	14, 99 €	1,16 GB



Skullgirls
El juego de lucha 2D más espectacular del momento llega ahora a PS3. ¿Qué chica es vuestra favorita?

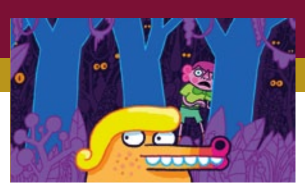
MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	6,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	9,99 €	209 MB
4	Escape Plan	12,99 €	840 MB
5	Frobisher Says! !	Gratis	421 MB



Frobisher Says!
El juego más surrealista de Vita es un divertidísimo compendio de 25 minijuegos gratuitos. Frobisher diiiice...

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Shinobi
El clásico de Game Gear os reta a superar oleadas de malotes con artes ninpo.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	Shinobi (GG)	4€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Max Payne 3	XBOX 360
2	Uncharted 3	PS3
3	Resident Evil Rev.	3DS
4	Uncharted el Abis...	PSV
5	Mass Effect 3	PS3
6	Metal Gear Solid HD	360
7	Resident Evil Op. R.C.	PS3
8	MGS 3D: Snake Eater	3DS
9	Gears of War 3	XBOX 360
10	Metal Gear Solid 4	PS3

Javier Abad

1	Resident Evil Rev.	3DS
2	CoD: MW 3	PS3
3	Uncharted 3	PS3
4	Super Mario 3D Land	3DS
5	Gears of War 3	XBOX 360
6	Max Payne 3	XBOX 360
7	Mass Effect 3	PS3
8	Zelda Skyward Sword	Wii
9	Skyrim	PS3
10	Batman Arkham City	PS3

David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Max Payne 3	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Uncharted 3	PS3
8	Battlefield 3	XBOX 360
9	Batman Arkham City ..	PS3
10	Uncharted el Abis...	PSV

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	S. Fighter x Tekken	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Mortal Kombat	PS Vita
10	Trials Evolution	XBOX 360

1	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360
2	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360
3	Uncharted 3	PS3
4	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360
5	Resident Evil Revelations	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



LOS 5 MEJORES JUEGOS CON...

Dragones

Estas criaturas son una fuente inagotable de inspiración para leyendas, novelas, películas... ¡y videojuegos muy épicos!

PS3 - XBOX 360 66,95 €

1 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

El regreso de los dragones a Tamriel, con el temible Alduin a la cabeza, da lugar a nuestra epopeya como Dovahkiin, o Sangre de Dragón, el héroe del que hablaban las profecías y que tiene la difícil misión de derrotar de una vez por todas a Alduin y a otros muchos dragones que amenzan al reino. ¡Fus Ro Dah!

PS3 - Xbox 36019,95 €

2 DRAGON AGE II

Sin duda, los enemigos más duros de este RPG son los dragones y algunos, como el Dragón Celestial, nos ponen las cosas realmente difíciles.

PS3 - XBOX 360 59,90 €

3 DRAGON´S DOGMA

La búsqueda y destrucción de un misterioso dragón es una de las misiones principales de este juego de rol, que nos enfrenta a todo tipo de criaturas.

Saturn - PS2 - Xbox Descatalogado

4 PANZER DRAGOON

Es una de las mejores sagas que dio a luz Saturn y muchos suspiramos por su vuelta. Ojalá Crimson Dragon (del mismo estudio) esté a la altura.

Todas 12,95 €

5 SPYRO: LA FUERZA DEL DRAGÓN

No todos los dragones quieren destruirnos o tienen planes malignos . Algunos son tan simpáticos y "salaos" como el bueno de Spyro.

MEJORA TU CONSOLA



La invasión de las portátiles

■ **Nombre:** **Space Invaders** ■ **Compañía:** **Indeca**
■ **Consola:** **PSP, Nintendo DS, 3DS** ■ **Precio:** **24,95** €

Aun a día de hoy, no son pocas las personas que relacionan los videojuegos con "matar marcianitos" *Space Invaders*, todo un icono cultural, está de vuelta para invadir las portátiles de Sony y Nintendo. Los marcianos, el cañón de disparo y las explosiones decoran fundas para juegos, cascos correas, gamuza limpiadora, stylus o cable de carga, dependiendo del pack. Una pena que no haya también para PS Vita, ya que aunque la funda de PSP es válida, no ocurre lo mismo con las fundas de los juegos o el cable de carga. **www.indecabusiness.com**.





Chateo low-cost

■ **Nombre:** **Switchblade Wireless Headset**
■ **Compañía:** **Tritton (Madcatz)**
■ **Consola:** **PS3** ■ **Precio:** **29,90** €

La marca Madcatz tiene algunos de los mejores auriculares... y también de los más caros. Sin embargo, Tritton tampoco descuida la gama baja, para aquellos que solo quieran chatear con amigos o jugar de vez en cuando con el online de sus juegos. Este headset es ligero y su batería -con base de carga micro USB- garantiza muchas horas de funcionamiento. Baila un poco en la oreja, y aunque no llega a caerse, hace que sea menos cómodo que unos cascos de diadema. **www.trittonusa.com/switchblade**.

■ Valoración ★★☆☆



Peleas añejas

■ **Nombre:** **Tournament Edition Fightstick Pro Street Fighter X Tekken**
■ **Compañía:** **Madcatz**
■ **Consola:** **PS3, Xbox 360**
■ **Precio:** **159,99** €

Madcatz no se conforma con tener los mejores sticks de *Street Fighter IV* y *Soul Calibur V*. La compañía no ha dejado pasar el ultimo gran juego de lucha, para que imaginéis desde casa que estáis peleando con *Street Fighter X Tekken* en un salón recreativo. Como es habitual, el stick tiene un tamaño y un peso enormes y una gran solidez en los botones y palanca, por lo que podréis desfogaros a gusto mientras repartís tortas. Lo podéis encontrar en **www.xtralife.es**, aunque si queréis una tienda física, solo está en Media Markt y en Fnac.



Saca brillo a tu control

■ **Nombre:** Mandos cromados
■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 49,95 €

Los mandos oficiales, los mejores para Xbox 360, nos traen una nueva revisión. Su nuevo diseño apuesta por un acabado cromado brillante, con la cruceta giratoria abatible que ya hemos visto en otros mandos. Son inalámbricos (tecnología de 2,4 GHz con alcance de 9 metros) y están disponibles en rojo, plateado y azul. En **www.xbox.com**.

■ Valoración ★★★★



Uniendo generaciones

■ **Nombre:** Home y Car 2 in 1 Charger
■ **Compañía:** Subsonic
■ **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 13 €

¿Habéis dado el salto a la nueva generación portátil de Sony, pero seguís jugando con PSP? Seguramente os vengan bien estos cargadores, que permiten cargar PS Vita y PSP en el mismo enchufe. Hay dos versiones, para coche y para casa. Estaría bien que incluyeran dos puertos USB. **www.subsonic.fr/es**.

■ Valoración ★★☆☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

PANTALLA 3D

Un multijugador único

■ **Nombre:** Pantalla 3D ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS3, Xbox 360, Wii ■ **Precio:** 499 €

Sony trae a España uno de sus productos más sorprendentes: una televisión de 240 Hz y 24 pulgadas que comparte diseño con sus consolas. Está pensada para jugar, por lo que no incluye toma de TV (cuenta con componentes y dos HDMI) ni mandos, e incide en dos puntos fuertes de PS3: multijugador y 3D. De lo segundo poco se puede decir, pues no destaca frente a otros televisores. Mucho más curiosa es su reproducción de dos imágenes simultáneas a pantalla completa. Con las gafas 3D incluidas, dos jugadores ven una imagen completa e independiente (ojo, que hay que actualizar los juegos y activarlo en el menú). Os aseguramos que es impresionante y útil. Viene con un cable HDMI, *Killzone 3* y *Gran Turismo 5*. Las grandes pegas son que es algo cara y que solo está disponible en un tamaño. Solo se la recomendamos a quienes se enamoren de su diseño o se pasen la vida jugando con otra persona en la misma pantalla. Más en **es.playstation.com**.

■ Valoración ★★★☆





LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE — Una nueva forma de control. 39,90 €

VOLANTES G27 DE LOGITECH — El volante de referencia de PS3. 349 €

MANDO INDECA MOTO GP — Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €

ARCADE STICK STREET FIGHTER — La mejor forma de pelear. 149,99 €

AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 — Habla online y sin cables. 22,95 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE — Buena opción para conducir. 14,95 €

ACCESORIO Wii MOTIONPLUS — Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €

PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO — Para los juegos "tradicionales". 24,95 €

MANDO LA ROJA — Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €

INDUCCIÓN DUAL CHARGER — Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL — Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €

AURICULARES EARFORCE DELTA — Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €

PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS — Cómodo e inalámbrico. 44,90 €

BATERÍAS BASE CHARGER — Dos baterías con base. 29,90 €

ADAPTADOR WIRELESS — Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €



ASÍ SE HA REPRESENTADO LA REALIDAD VIRTUAL DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS

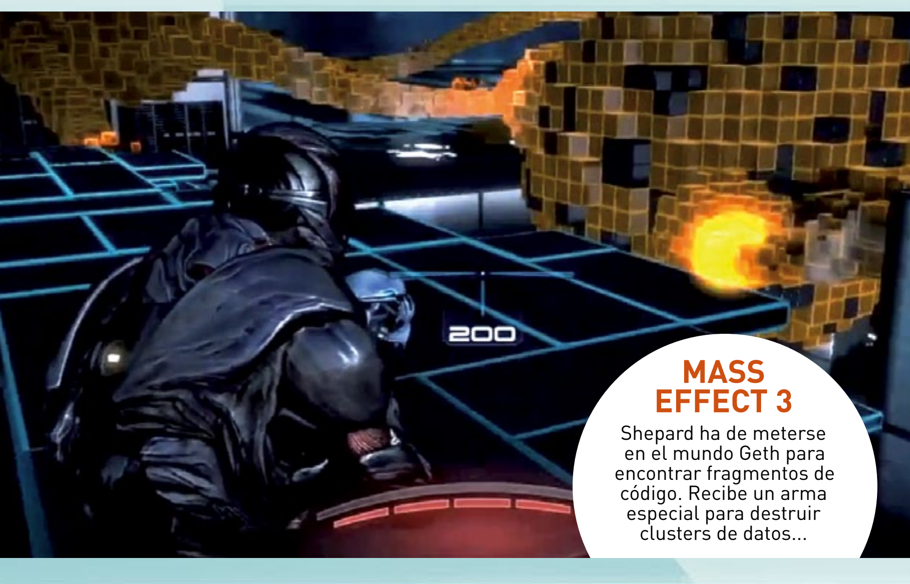
HAY MUNDOS DENTRO DE OTROS MUNDOS

En los 90, parecía que la realidad virtual nos transportaría a mundos tan fidedignos como el nuestro propio. La tecnología ha seguido otros caminos, pero la imaginería de la RV ha calado en la concepción de algunos juegos.

Suponed que podéis sumergiros en un mundo ficticio, pero que reacciona con tanta fidelidad a vuestros movimientos que parece real. Esas han sido siempre las bases de la realidad virtual: mundos sintéticos en los que el límite sería nuestra imaginación. Los que lleváis leyéndonos desde los primeros números, recordaréis cómo todos flipábamos a principios de los 90 con ese concepto. Tras la popularización de los gráficos poligonales y los entornos 3D, parecía que iba a ser el siguiente paso en la evolución natural de los videojuegos. Sin embargo, la infraestructura necesaria para disfrutar de la realidad virtual supuso un lastre demasiado importante. Si queríamos ver, oír y sentir un mundo virtual, necesitábamos un casco capaz de proporcionar visión estereoscópica (llamados HMD o Head Mounted Display), guantes especiales que transmitieran el movimiento de nuestras manos y un hardware que fuera capaz de mover enormes entornos tridimensionales con la fluidez suficiente.

➔ **RESULTABA DEMASIADO CARO Y APARATOSO** llevar una unidad de realidad virtual a cada hogar, así que ese sistema se fue relegando cada vez más a sectores profesionales: pilotos o militares han seguido aprovechando la realidad virtual para sus entrenamientos, pero el sector del ocio la ha ido dejando cada vez más de lado. Como resultado, la concepción general que tiene la gente de la realidad virtual es la de aquellos primeros años, en los que los limitados gráficos sólo alcanzaban a mostrar entornos escasamente detallados, poco más que pilas de cubos sin texturas.

➔ **ESA IMAGINERÍA** de bordes y colores planos, combinada con la idea de que dentro de esos mundos podemos hacer lo que queramos (en otras palabras: ¡vía libre pa- ▸▸



MASS EFFECT 3
Shepard ha de meterse en el mundo Geth para encontrar fragmentos de código. Recibe un arma especial para destruir clusters de datos...



SAINTS ROW THE THIRD
En la misión con los Deckers entramos en una máquina que parodia juegos japoneses y las aventuras de texto.



LOS DIBUJOS DEL ILUSTRADOR MARTIN DESCHAMBAULT sirvieron para concebir la realidad virtual que atrapó a Desmond en *Assassin´s Creed Revelations*. ¡Gracias a Martin y a Ubi por permitirnos usar esta ilustración!



BIONIC COMMANDO
Spencer aprendía a moverse con soltura en un simulador. En él, su "avatar" tenía el aspecto de los juegos originales de los 80.

ra el subconsciente!), sirvieron de inspiración para muchas obras de ocio. Los libros Neuromante o El Juego de Ender ya vieron venir las posibilidades de trasladar nuestro yo a un entorno virtual. En el cine, Tron y las posteriores El Cortador de Césped, Virtuosity o Johnny Mnemonic (inspirada en el universo de Neuromante) tomaron esas ideas desde diferentes perspectivas, hasta que llegó Matrix y revitalizó tanto la idea de realidad virtual como el cyberpunk en general.

Los videojuegos, tan vinculados como están a todas estas ideas, ofrecieron originalmente títulos compatibles con los citados cascos HMD, como aquel *Magic Carpet* para PlayStation y Saturn. Pero lo más interesante fue la inclusión en otros juegos de misiones en las que el protagonista se mete en entornos de realidad virtual. Así, como jugadores, estamos entrando en una realidad ficticia dentro de otra. La representación que se hace de esas nuevas realidades toma como referencia el imaginario los 90.

LOS VIDEOJUEGOS ACTUALES ESTÁN REPRODUCIENDO LOS CLICHÉS DE LOS AÑOS 90 ACERCA DE LA REALIDAD VIRTUAL

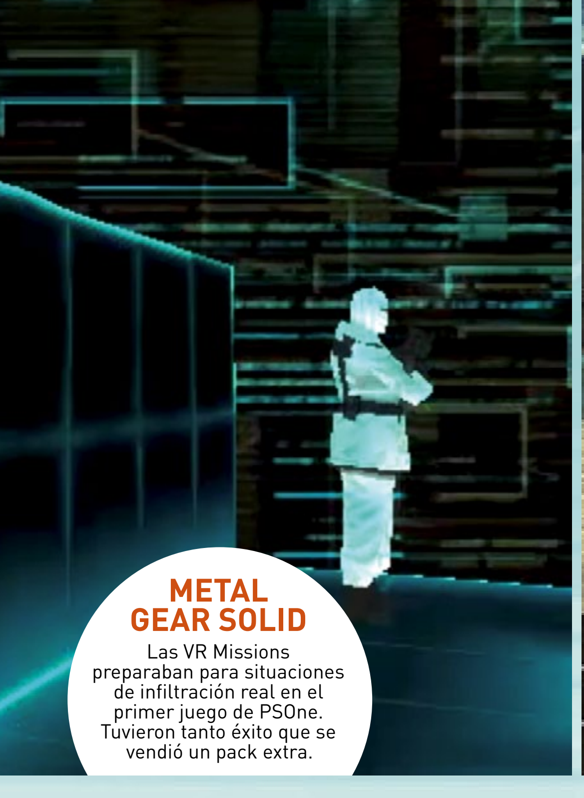
El primer *Metal Gear Solid* nos introducía en niveles VR Training, en los que los escenarios planos y brillantes se modificaban según las necesidades de entrenamiento; sin entrar en spoilers, también tuvo su relevancia, de una forma más retorcida, en su secuela para PS2. Recientemente, *Mass Effect 3* pasaba la consciencia de Shepard a la forma de ver el mundo de los Geth, pero "adaptada a la forma de ver de los humanos". En la etapa de éxito de PS2, la franquicia *.Hack* se hizo popular con una idea a medio camino: los protagonistas no entraban exactamente en una realidad virtual, sino en un mundo persistente tipo *World of Warcraft*.

Posiblemente, la saga que más ha experimentado con la idea de entornos virtuales ha sido *Assassin´s Creed*. A través del Animus hemos retrocedido hasta los recuerdos de Ezio y Altair, pero los momentos más "oníricos" llegaron cuando descifrábamos los acertijos del Sujeto 16, accedíamos al entrenamiento de *La Hermandad* o buceábamos en la psique de Desmond en *Revelations*. Durante esos momentos, los obje-



MATRIX: PATH OF NEO
Salió en PS2 y Xbox. Al igual que en los films, Neo adquiría superpoderes al entrar en el mundo virtual de Matrix.

SAGA ASSASSIN´S CREED
El Animus transmite la consciencia de Desmond a recuerdos de sus ancestros, pero también a entornos abstractos para entrenar.



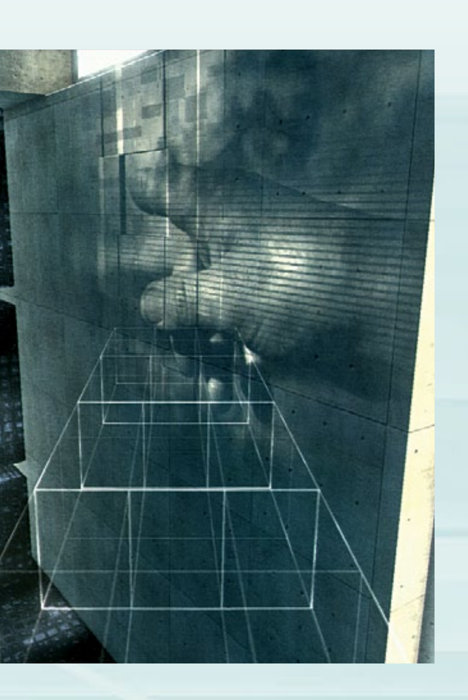
METAL GEAR SOLID
Las VR Missions preparaban para situaciones de infiltración real en el primer juego de PSOne. Tuvieron tanto éxito que se vendió un pack extra.



SAGA .HACK
Los protagonistas entran en un mundo virtual llamado The World, donde su imagen se ve transformada en la de guerreros arquetípicos del rol.

tos se distorsionaban, las imágenes se volvían borrosas... En ese sentido, la saga juguetea con otro de los clichés: el que dice que la realidad virtual, en tanto que experimental, es inestable. Si permanecemos demasiado tiempo en ella, podríamos quedar atrapados para siempre...

➔¿LE ESPERA ALGÚN FUTURO A LA REALIDAD VIRTUAL? Sony está retomando la idea de usar esos cascos futuristas en el hogar... aunque con un diseño más estilizado. No sabemos si esos prototipos acabarán llegando a los hogares, pero, por ahora, queda claro que la realidad virtual más divertida es la que hemos vivido dentro de los videojuegos. HC



REALIDAD VIRTUAL EN OTROS MEDIOS

EL TÉRMINO "REALIDAD VIRTUAL" se usó por primera vez en una novela del año 1938, pero no fue hasta finales de los años sesenta cuando nació la concepción actual que tenemos de ella. Documentales, literatura y cine han abordado la idea de estos mundos artificiales con diferentes resultados. Aquí tenéis algunos ejemplos:



LOS PRIMEROS EXPERIMENTOS orientados hacia los mundos virtuales se dieron en los años 60. El primer "casco de realidad virtual" se creó en 1968. Mostraba primitivas salas hechas a base de rejillas, sin texturas.



TRON: La película de Disney metía a sus héroes en el videojuego "Paranoides Espaciales". Así, humanos se metían literalmente en un videojuego. Los modelos CG y su estética supusieron un hito cuando se estrenó en 1982.



EL JUEGO DE ENDER: Este libro de 1985 habla de una guerra futurista en la que unos niños superdotados son entrenados para la batalla en simuladores de guerra. Predijo con bastante acierto los entresijos de la realidad virtual. Iba a tener videojuego, pero fue cancelado.



EL CORTADOR DE CÉSPED: Una película de 1992 que se basaba en una novela de Stephen King. Un deficiente mental encuentra el poder al fusionar su consciencia con un programa de ordenador. Sus gráficos por ordenador asombraban en la época. El tiempo le ha hecho mella...

Año 1987 Compañía SNK
Formatos NES, Amstrad, Spectrum, Commodore, Arcade



BANDERAS DE NUESTROS ABUELOS

Todos esos que se han curtido en las batallas de *Call of Duty* o *Battlefield* deberían saber que antes las guerras las ganaba uno sólo (con un amigo en modo cooperativo, como mucho).

A FINALES DE LOS AÑOS OCHENTA, LAS RECREACIONES BÉLICAS no apostaban por el realismo, que digamos. En el cine, Schwarzenegger y Sylvester Stallone eran capaces de acabar con la guerrilla colombiana o vietnamita de un plumazo. ¡Y qué decir de Chuck Norris en lo más alto de su carrera artística! Pues bien, este espíritu de un héroe invencible era exactamente lo mismo que podíamos esperar en nuestras consolas: *Commando*, *Ikari Warriors*, *Who Dares Wins*... y, finalmente, *Guerrilla War* nos ofrecían un campo de batalla totalmente "pasillero" (y algunos se quejan de los shooter modernos) en el que teníamos que aniquilar a cientos de enemigos desde una perspectiva cenital... empleando granadas y munición infinita, eso sí.

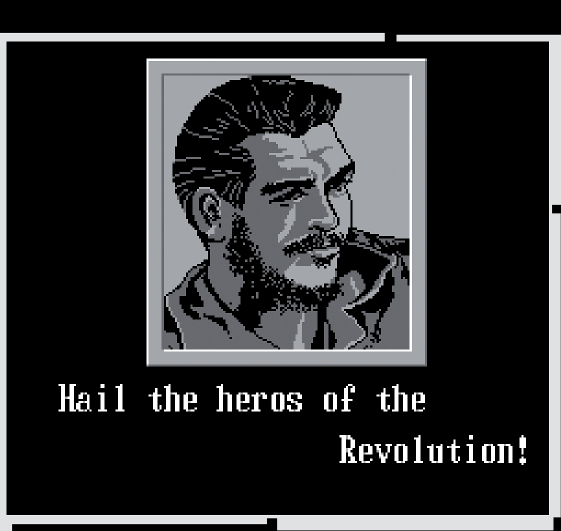
Quizá *Guerrilla War* fuese el más sofisticado de todos (hasta que apareció *Mercs* cuatro años después). Entre sus virtudes se contaba un apartado gráfico más detallado, con personajes bastante proporcionados y unos escenarios coloridos: la jungla, la ciudad, las alcantarillas... Además de un gran despliegue de medios que incluía helicópteros, acorazados, tanques y lanchas.

LA POSIBILIDAD DE PILOTAR UN TANQUE Y EL MODO MULTIJUGADOR eran los puntos fuertes del juego, aunque estas opciones ya habían aparecido un año antes en *Ikari Warriors*, de SNK. También podíamos rescatar rehenes (o liberarlos de su miseria) como

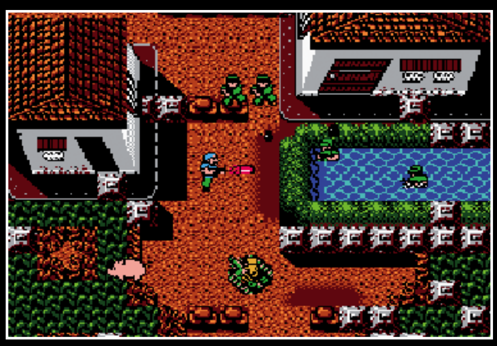


Los heroes de la revolucion... cubana

El título original del juego en Japón era *Guevara*, y estaba ambientado durante la revolución cubana, en que se derrocó a Batista. Si jugábamos en modo cooperativo, el primer jugador controlaba al "Che" mientras que su compañero llevaba la versión digital de Fidel Castro. Pero en SNK tuvieron la brillante idea de "localizarlo" para la versión occidental, y eliminar todos estos elementos. Hoy en día, el cartucho original japonés, con las referencias a los dos guerrilleros (y algunas faltas de ortografía) es una pieza de coleccionista.







en *Who Dares Wins*, y conseguir armas más destructivas, entre las que destacaban el lanzallamas, el lanzagranadas y algunos Power Up muy sofisticados para 1951 (el año en que se ambientaban nuestras hazañas).

La dificultad del juego, que duraba alrededor de una hora, se disparaba con los enemigos finales. Casi todos estos jefes consistían en máquinas de guerra (como barcos o helicópteros) y actuaban bajo las órdenes del rey, que nos esperaba protegido por varios bunkers.

Para superar todas las dificultades, nuestros guerrilleros contaban con un recurso genial: las vidas infinitas ¡y creednos que eran muy necesarias! En el lado malo de la balanza hay que colocar un exagerado parpadeo de los sprites, un control que fallaba en las diagonales y un apartado sonoro "machacón" en el mejor de los casos. Por fin sabéis a qué se refieren los viejos del lugar cuando os cuentan sus "batallitas" con la NES o en el salón recreativo del barrio. HC

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Toru Iwatani



En una época en la que los clones de *Space Invaders* y *Pong* saturaban el mercado, este diseñador de Namco supo crear algo revolucionario. A Toru Iwatani (Tokio, 1955) debemos el diseño en 1980 de *Pac-Man*, tanto el personaje como el propio juego. Su idea era crear un concepto que fuera fácil de asimilar por cualquiera. Por eso, Pac-Man no tenía ni ojos, ni extremidades y el juego se reducía a buscar fruta por un laberinto. En Japón, el juego se conocía como *Puck-Man*, pero cuando Midway lo trajo a EEUU decidieron cambiar ligeramente el nombre para que no se pareciera a "Fuck". El éxito de su juego aseguró una buena posición a Iwatani, que más adelante produjo *Galaga*, *Ridge Racer* o *Time Crisis*. Tras el lanzamiento de *Pac-Man Championship Edition DX* en 2010, se retiró.





PAC-MAN (izq.) tenía un diseño sencillo que se estilizó en *Championship Edition DX* (der).

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Virtual Stadium

loc.nom.m. Tecnología creada por EA para obtener una representación más fidedigna de los estadios de fútbol en *FIFA*. El estadio era 3D, mientras que los jugadores eran sprites que cambiaban su "perspectiva" según los giros de cámara.



FIFA 96 en sus versiones para 32 bit fue el primero en mezclar polígonos y sprites.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Esta es la cara que se le ha quedado al poli de Los Ángeles cuando ha visto mi foto y el nombre de Yen en mi pasaporte japonés. Por poco me quedo sin ver el E3... ¿Será que lee Hobby Consolas?

Tercer grado de Mass Effect 3

@Buenas tardes Comandante Yen, ya son muchas las primaveras que llevamos usted y yo a las espaldas con Hobby. Como habrá adivinado sobre el Comandante Shepard irá este cuestionario, ¿preparado?

■ ¿Cree usted que es el juego de rol con más replay que existe?

El que más no me atrevería a decirlo. De los que más, sin duda. Ten en cuenta que en *Skyrim* también puedes jugar el juego no solo cambiando el sexo, sino también la raza del protagonista. Pero sí, yo le metería entre los dos o tres con "más replay".

■ ¿Cómo es posible que a *ME2* y *3* se le puntúe igual que a *Final Fantasy XIII* cuando, reconocido es, no ha sido su mejor entrega?

Bueno, los juegos se puntúan en su contexto temporal, pero como siempre os decimos, no deja de ser nuestra opinión personal, y no siempre coincidirá con las vuestras.

■ No harán ustedes como los árbitros con los equipos grandes, ¿no? Que favorecéis a Square-Enix en las puntuaciones, ejem.

En todo caso, favoreceríamos a Electronic Arts, que es más grande que Square... nosotros puntuamos independientemente de la compañía que haya detrás.

■ ¿Habrá secuelas? Porque no entendería que juegos que tienen 5, 8, 10 o 12 partes, algunas muy mediocres, continúen y no lo hiciera la saga *Mass Effect*.

Yo apuesto a que sí.

■ La guía que viene en Hobby de *ME3*, ¿ la habéis puesto así de limitadita intencionadamente para no desvelar más detalles?

¿Es una pregunta trampa?

■ ¿Cree usted que la historia podría seguir un camino distinto al principal? ¿Quizá le pega más una precuela, dada la importancia de las historias previas de algunos personajes secundarios?

Podría ser, últimamente están muy de moda las precuelas. Pero se trata de un juego, y si tienen que realizar malabarismos en el guión, lo harán.

■ No nos volvamos prensa rosa pero... ¿quizás un hijo de sus muchas relaciones?

Por qué no...

■ Usted siempre me ha recomendado bien, ¿qué juegos de los chicos de Bioware me recomienda?

Pues además de toda la saga *Mass Effect*, yo me quedo con *Star Wars Caballeros de la Antigua República*. Aunque es más antiguo, *Baldur´s Gate* me encantó en su momento.

■ ¿Y usted que hará, Comandante Yen, cuando se retire? Volverá al Imperio del Sol Naciente o se quedará entre los occidentales? P.D. me debe usted varios objetos de anteriores participaciones en su sección, le pondré mis datos esta vez para que tenga el detalle de enviarme algo, gracias.

Volveré a mi cueva a recrearme jugando con mis joyas de Spectrum en un lugar que moriría antes de desvelar. Y en cuanto a lo que te debo, ten en cuenta que las camisetas son sólo por las opiniones seleccionadas. Si es tu caso, mándame un mail.

Miguel Á. Capitán - Sevilla



STAR WARS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA es una de las grandes joyas de Bioware. Salió en 2003 para Xbox. Es posible conseguirlo de segunda mano, y al ser retrocompatible lo podéis disfrutar en vuestras Xbox 360.

¿LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué juegos van a llegar para PS Vita próximamente?

■ Buenas, soy un gran seguidor de esta revista, llevo comprándola desde el numero ¿Podrías hablarme de los futuros juegos de PS Vita? Porque no veo muchas cosas sobre nuevos proyectos. ¿Para cuándo Little Big Planet?. ¿Habrá algún Assassin´s Creed?. ¿Y algún Call of Duty?.

Desde luego lo necesita. Es seguro que en el E3 Sony va a presentar muchos juegos para ella. *Call of Duty* es seguro, ya está confirmado y anunciado. *Little Big Planet* no está anunciado, pero es muy probable que salga. De *Assassin´s Creed* no hay nada. Seguro es también *Bioshock Infinite*. Y más que probables un *God of War*, un *Gran Turismo* y yo diría que algo de Rockstar... lo dicho, el mes que viene veremos.

Jesús Manuel Molina (Albacete)

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- *telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El mejor fan de Halo

@¡¡¡HOLA YEN!!! Soy Rodrigo, un chaval de 14 años que ya te sonara un poquitín por la cantidad de veces que os ha escrito. Adoro con todo mi corazón esta revista, que ahora hay mucha gente leyendo, entre los que me encontraré yo... y este mundo que tanto nos une. Voy a por las preguntas, que ya te estaré cansando...

■ Verás, soy un grandísimo fan de la saga *Halo*. Tengo todos los libros, las novelas, los cómics... un autentico friki. Y me sé su historia entera (soy casi superdotado). Puedes imaginarte mi excitación cuando leí en Hobby news el anuncio de *Halo 4*... bien, ahora que ya estoy mas calmado, te quiero hacer tres preguntas. ¿Qué novedades importantes tendrá el modo multijugador? ¿Seguirán los asesinatos? Y la más importante, de la que me he hecho una pedazo teoría que esta encajando a la perfección... ¿De que ira el argumento?

El juego se situará en el año 2557, algo más de 4 años después que *Halo 3*. No se han dado muchos detalles sobre la historia, pero Cortana tendrá un papel clave. Sabemos que habrá cooperativo para 4, y en cuanto al multijugador estará relacionado con puntos concretos de la campaña. Habrá sistema de rangos tipo *Call of Duty*, desbloqueo de nuevas misiones, situación aleatoria de las armas más potentes, y supresión del modo tiroteo y los Elites. Eso es lo que se sabe hasta ahora.

■ Me desconecté de Hobbynews durante la Semana Santa... cuando vi *Crysis 3*, saltaron mis alarmas. Por favor, dime todo lo que sepas sobre ese juegazo...



HALO 4 sigue dando que hablar antes de su gran presentación en el próximo E3. Lo último es este divertido vídeo en el que se bromea con la fecha de lanzamiento, que será el 6 de noviembre. Ya va quedando menos...

Llegará en 2013, y el protagonista será Prophet, que regresa a Nueva York tras descubrir las oscuras maquinaciones de la Cell Corporation. El nanotraje volverá a ser clave en la mecánica de juego y se incluirán nuevas armas como un arco y enemigos de lo más variado. La acción será más abierta que en el 2 y el motor CryEngine 3 promete lucir más potente que nunca, en fases nocturnas y diurnas. La IA, una de las asignaturas pendientes en la segunda entrega también será mejorada. Mira la noticia principal de este mes

■ Uno de los sueños que tengo es hacer de cosplay de la saga que te nombré al principio. ¿Dónde puedo encontrar buenos disfraces? Si no, me lo tendré que hacer yo...

Por lo que he visto por ahí, no es una mala opción, hay varias webs donde te explican como hacerlo tu mismo. En **www.milanoo.com** tienes mucho de

vuestra OPINIÓN

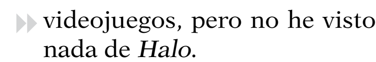
Fanáticos de los gráficos

Mario Meissner

Llevo años teniendo que soportar a la gente que solo quiere los juegos con mejores gráficos, las consolas con mejores gráficos, ordenadores con la mayor potencia grafica... Yo estoy totalmente en contra de todo esto. Hace un tiempo un amigo me dijo que la 3DS era muy mala, que el 3D estaba mal logrado y que marea y daña a los ojos, y que la potencia grafica era peor de lo que se esperaba. Y yo le dije: ¿Y qué? Me da igual. La 3DS es una consola muy divertida, con o sin 3D, con o sin potencia, los juegos divierten, es divertido jugar. ¿No es eso lo que importa? ¿No es ese el objetivo de un videojuego? Lo mismo me pasó con la Wii U, cuando ese mismo amigo me dijo que se rumorea que la potencia será incluso menor que la actual generación. ¿Y qué? El caso es que jugar con el mando con pantalla va a ser muy divertido, y que la potencia actual ya es más que sobrada para disfrutar. Por qué iba a querer yo 2160p como los que se dice que tendrá PS4 si mi tele ni siquiera podrá con ello, y me tendría que comprar otra. Para qué quiero detalles máximos y mega realistas, si al final recortan de la jugabilidad y duración para un mayor lujo visual. Me veo en un futuro en el que los videojuegos serán películas en las que pasamos de escena pulsando A.

Yen: Ya lo decía aquel anuncio: La potencia sin control no sirve.





videojuegos, pero no he visto nada de *Halo*.

■ El último. Me encantó la idea de Juegaterapia, ya que conozco a gente que ha sufrido mucho y me encanta ayudar. He donado juegos, consolas y se lo he dicho a un montón de gente. Pero me gustaría hacer mas... Teniendo en cuenta mi corta edad, ¿qué mas podría hacer? Muchísimas gracias por todo. Felicidades, pedazo de campeones, un abrazo desde Sevilla.

Desde luego estás haciendo bastante. Puedes contactar con ellos en **www.juegaterapia.org** o seguirlos su perfil de Twitter, llamado **@Juegaterapia**.

Rodrigo Gil



NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH es un juego de rol de Level 5 (creadores de *Profesor Layton*) y el Studio Ghibli (El Viaje de Chihiro) que llegará a principios de 2013 en exclusiva para PS3. Tiene una pinta estupenda.

Jugar a Skyrim sin internet

@ Hola de nuevo, Yen. Me llamo Oliver, tengo una Xbox 360 y algunas dudas. No dispongo de acceso a Internet en la consola y tengo en mente comprarme *Skyrim*. Leo bastantes cosas sobre bugs en el juego y mis preguntas son:

■ ¿Esos bugs hacen realmente que el juego sea incómodo de jugar? ¿Merece la pena comprarlo sabiendo que no lo podré actualizar? ¿Se sabe algo sobre un relanzamiento de este juego ya actualizado en plan "Game of the Year Edition"? Gracias por la ayuda.

Sí, resulta muy incómodo. Hay momentos, sobre todo en los niveles superiores, donde los tiempos de carga pueden ser eternos. Si no tienes Internet mejor espérate porque casi seguro que sacaran la edición con todos los parches y los DLC.

Oliver Ramírez

> « SI NO TENÉIS INTERNET PARA SOLVENTAR LOS BUGS DE SKYRIM MEJOR ESPERAD A VERSIÓN GAME OF THE YEAR »

Rol japonés en Xbox 360

@ Hola Yen , leo vuestra revista desde el séptimo número y sé que solo tu puedes responder a mis dudas videojueguiles .

■ ¿Saldrá *Ni No kuni* para Xbox 360 o algún juego de un formato parecido?

Sí, finalmente se ha confirmado que llegará a Europa a principios de 2013, pero solo en PS3. No hay nada parecido anunciado. En RPG llega ahora *Dragon´s Dogma.*

■ ¿Se sabe algo de un *Blue Dragon 2*?

Fue anunciado en 2007... y aquí seguimos esperando. Sí salieron dos entregas para DS.

■ Y por último, ¿ saldrá el nuevo *Tomb Raider* para este año? Es que hace tiempo que no se escucha nada. Gracias, Yen y espero que me respondas.

Su lanzamiento sigue previsto para finales de año. Salvo sorpresa, lo tendremos entre noviembre y diciembre.

Dantello Infantes de la Vega

Quiere comprar Gears of War 3

@ Hola, Yen. Llevo 8 años siguiendo la revista y me gustaría que me contestaras a tres preguntas:

■ Hace tiempo que se habla sobre el remake de *Halo 2*. Incluso hace poco, un par de números atrás, se mencionó lo mismo. ¿Es cierto o es un rumor? Y, si es cierto, ¿para cuándo ese remake?

Como dije el mes pasado, no hay nada sobre un remake o reedición, pero el juego aún se puede conseguir en versión de la primera Xbox, por ejemplo en Amazon UK.

■ He mirado en Game y he visto que no les quedan ni *Oblivion* ni *Skyrim* para Xbox 360. ¿Sabes dónde puedo encontrar cada uno?

Está difícil, la propia Bethesda en España me ha dicho que se han quedado sin stock, aunque me consta que están intentando arreglarlo.

■ Y, por último, ¿se sabe algo sobre *Fallout 4* y *GTA V*? P.D: Os felicito a ti y a todos tus compañeros de Hobby Consolas.

¡Gracias! De *Fallout 4* no se sabe nada aún. De GTA V, sabe-



mos todo lo que os hemos contado hasta la fecha, y sigue sin saberse si llegará este año o el que viene. En el E3 saldremos de dudas.
Cristóbal Herreruela

Más Pokémon a la vista

@ Hola, Yen. Había escrito antes, pero nada. A ver si esta vez lo publicáis. Bueno, mis dudas y preguntas son las siguientes: tengo unos 300 euros para gastar y me gustaría comprarme unos cascos buenos y unos juegos. Mi género favorito es el de guerra y me han dicho que *Gears of War* es un buen juego ¿me lo recomendarías?



LOS AURICULARES DE MADCATZ para *Gears of War 3* son una opción excelente para sacarle más partido al juego. Los hay de tres calidades a diferentes precios, desde 66 hasta 176 euros en 7.1.

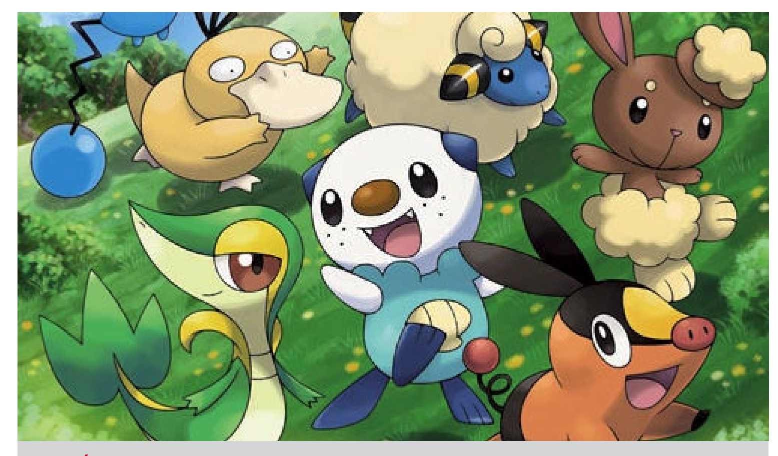
Por supuesto. Es uno de los mejores juegos de 360 y de la actual generación. No lo dudes. Y si lo quieres acompañar de unos auriculares, Madcatz tiene tres modelos diseñados para el juego de diferentes calidades y precios.

■ **La siguiente pregunta es de Pokémon. He visto que van a sacar *Pokémon Blanco y Negro 2* y me gustaría saber si son nuevos Pokémons o son los de las versiones anteriores.**

Incluirá nuevos Pokémon, entre otras novedades, como una nueva historia, nuevos lugares y personajes. Entre los Pokémon nuevos, estarán Keldeo y Meloetta, hasta ahora imposibles de conseguir.

■ **Y por último: me he comprado la PS Vita y tengo una duda sobre un juego el *Ninja Gaiden Sigma Plus*. ¿Continúa alguna historia de alguno de sus juegos o es nueva historia? Bueno, esto es todo. Un saludo.**

Es la adaptación del que salió para PS3 en 2007 (a su vez, adaptación del original de Xbox), así que ni una cosa ni la otra.
Andrey Kallensky



POKÉMON BLANCO Y NEGRO 2 llegará el 23 de junio a Japón y en otoño a nuestro país para Nintendo DS. Incluirá nueva historia, nuevos Pokémon y escenarios y dos aplicaciones para Nintendo 3DS mediante descarga digital.

Loco por Jak & Daxter

@ ¡Hola, Yen! Es la primera vez que te escribo y me gustaría que me resolvieras unas dudas existenciales que tengo.

■ **En primer lugar, me he descargado la trilogía de *Jak and Daxter* (legendaria), y me gustaría saber las notas que les pusisteis a**

vuestra OPINIÓN

Que escuchen a los usuarios

Marcos Moreno Solana

Cada vez que veo un juego me pregunto: ¿valdrá la pena pagar ese dinero (en algunos casos) por pocas horas de juego? Para dar solución a este tipo de preguntas, las compañías tienen la idea de que un juego incompleto se puede mejorar a base de DLCs carísimos. Y esto es motivo de la decepción de los seguidores de una saga, que esperan un buen juego y se encuentran con eso. Para evitarlo creo que los desarrolladores deberían tener más feedback con los usuarios, pues al fin y al cabo son ellos los que deciden el éxito o el fracaso de un juego. Si se permite que los usuarios den su opinión y sus consejos, harán que se mejore el resultado final. Hay gente capaz de realizar auténticas maravillas con el software y si no, que se lo pregunten a los estupendos creadores de *Little Big Planet*, por poner un ejemplo. La unión creador-usuario es maravillosa y puede garantizar el éxito rotundo. No creo que sea muy complicado elaborar pruebas beta para testear un juego antes de su lanzamiento y evitar decepciones u organizar charlas con los fans... En definitiva, los desarrolladores deberían aprovechar la capacidad de los usuarios para poder llegar a culminar el proceso de creación de un videojuego..

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Algunos ya lo hacen. Mira lo de Bioware con *Mass Effect 3* o a Bleszinsky preguntando a la gente para mejorar *Gears of War*.



cada uno de los títulos.

Por orden cronológico del 1 al 3: 91, 93 y 93.

■ **¿Se sabe si saldrá algún *Jak and Daxter* para PS3 o tendremos que esperar a la próxima generación?**

No hay noticias sobre juegos completos, pero seguro que salen en *PlayStation All-Stars*.

■ **Y cambiando de juego, ¿se supone que con *Modern Warfare 3* se termina la trilogía *Modern Warfare*? Me gustaría saber si Infinity Ward seguirá desarrollando *Call of Duty*. Gracias.**

No sé si bajo el nombre de Infinty Ward, pero yo apostaría a que el próximo *Modern Warfare*, ya para la nueva generación, será responsabilidad suya, puede que con parte del equipo de Sledgehammer.

Mario Sarabia



THE 3RD BIRTHDAY es un juego de acción que salió para PSP el año pasado. Se trata de un nuevo capítulo del mítico *Parasite Eve* de PlayStation, protagonizado por Aya Brea. Es un buen juego que no sorprende tanto como el original.

« NO HAY NOTICIAS JUEGOS DE JAK & DAXTER NUEVOS, AL MENOS EN NINGUNA CONSOLA DE SOBREMESA »

Una de recopilaciones

@Hola, Yen. Es la tercera vez que te escribo y todavía no has contestado. Soy de Canarias y os leo desde los primeros números. Me encanta vuestra revista. Nunca falto a la cita con el kioskero para comprarla cada mes. Voy a intentarlo una vez más esperando que a la tercera, como el dicho, "sea la vencida" y contestes a mi correo. Actualmente poseo una Xbox 360, PS3 y una PSP. Me gustaría preguntarte unas cuantas cosas, la mayoría va de Hd Classics Collections y de *Resident Evil*.

■ **Mi primera pregunta es si crees que con el tiempo, *Resident Evil Revelations* saldrá en las consolas 360/PS3 remasterizado en HD, ya sea en formato físico (si lo hiciera en físico ojalá lo hicieran como un Classic collection HD que incluyera *Resident 4, Verónica* y este Revelations) o de descarga.**

Revelations es una entrega en la que está muy implicada Nintendo, y el juego ha sido desarrollado específicamente para Nintendo 3DS. Nada es imposible, pero yo lo veo bastante complicado, la verdad.

■ **Otra pregunta es, ¿qué futuros HD Collections están confirmados o se está especulando su salida? Me gustaría que se confirmaran un *Onimusha, Hitman, Kingdom Hearts* o *Shenmue HD Collection*.**

Nos ha jo... y a mí. Pero de momento no hay nada sobre ninguno de ellos, aunque yo no pierdo la esperanza. Acaba de salir *Devil May Cry Collection* que es otro clasicazo, por si acaso te sirve.

■ **Por último, ¿Cuándo van a sacar *Prince of Persia, Splinter Cell* y *Tomb Raider Trilogía* en Xbox 360? Gracias, espero con ganas tus respuestas y saludos desde Canarias. Seguid así, con vuestra fantástica revista!**

Buena pregunta. Pues a principios del año pasado hubo rumores de que al menos las dos trilogías de Ubisoft llegarían también a Xbox 360. Sin embargo, aún seguimos esperando. Sin duda, la explicación está en las condiciones que tanto Sony como Microsoft impongan a las compañías para lanzar este tipo de recopilaciones. También es cierto que en estos casos concretos los juegos están disponibles para 360 gracias a la retrocompatibilidad de la consola con la anterior Xbox.

Raymond Gutiérrez Romero, Fuerteventura

Confirmado Dead Space 3

@Hola, Yen. Soy un gran seguidor de este apartado de la revista desde hace 4 años y es la primera vez que te escribo... Espero que me respondas: ¿Saldrá *Portal 3*?

Yo, y millones de personas, confiamos en que sí. Eso sí, Valve ha dicho que no presentará nada en este próximo E3.

■ **¿Y *Dead Space 3*? (para Xbox 360) Y si sale, ¿en dónde se ubicará la trama y como será?**



Dead Space 3 ya ha sido confirmado por Electronic Arts, aunque la única información oficial es que tendrá cooperativo.
David Alonso Mas

Busca juegos para su PSP

@Hola, Yen. Llevo algo así como 7 años leyendo vuestra revista y me gustaría felicitaros por ella. Es la primera vez que escribo, pero voy al grano:

■ Poseo una PSP además de otras consolas y me gustaría preguntar sobre ella. Estoy buscando rol en PSP. ¿Qué me recomiendas?

Sin duda *Kingdom Hearts BBS*. Si buscas algo más convencional, *Crisis Core*.

■ ¿Se sabe algo de algún *Bully 2*? ¿saldría para PSP?

No se sabe nada y no creo que vaya a salir ya nada de ese juego… y menos para PSP.

■ Soy un gran fan de superhéroes y me gustaría saber si va a haber un juego de Los Vengadores. ¿Qué otros juegos de superhéroes me recomiendas para PSP?

Sí parece que va a haber uno. Ubisoft sería la responsable.

■ Y para terminar, ¿Me recomiendas *The 3rd Birthday*? ¿Es de rol o de acción? Muchas gracias, espero respuesta.

De los dos, pero más de acción que de rol. Sí es recomendable, aunque no llega al nivel de originalidad y sorpresa que supuso *Parasite Eve*. *The 3rd Birthday* es más convencional, pero sigue siendo un buen juego.
Pedro Sánchez (Granada)

Para saber todo de Metal Gear

@Buenos días, Yen. ¿Cómo va la vida aparentando ser otro? Te comento un par de dudas que espero me respondas:

■ Hace poco he cambiado mi 360 por una Play 3. He jugado al primer *MGS*, descargado de la Store. Ahora tengo el recopilatorio en HD y, después, llegará el 4. ¿Hay algún otro juego, novela, cómic… interesante para seguir la saga?

Por supuesto, tienes novela y comic sobre el primer *Metal Gear*, comics sobre el 2, el 3… si quieres saber más sobre el tema, te vas a hartar. Y son fáciles de conseguir, en librerías o grandes cadenas.

■ Como todo cambio no es perfecto, a pesar de haber podido disfrutar de *Killzone 2* y *3*, creo que me perderé *Trials Evolution*. ¿Hay alguna posibilidad de que salga en PS3? Tendría unas ventas fantásticas. Muchas gracias por tus respuestas.

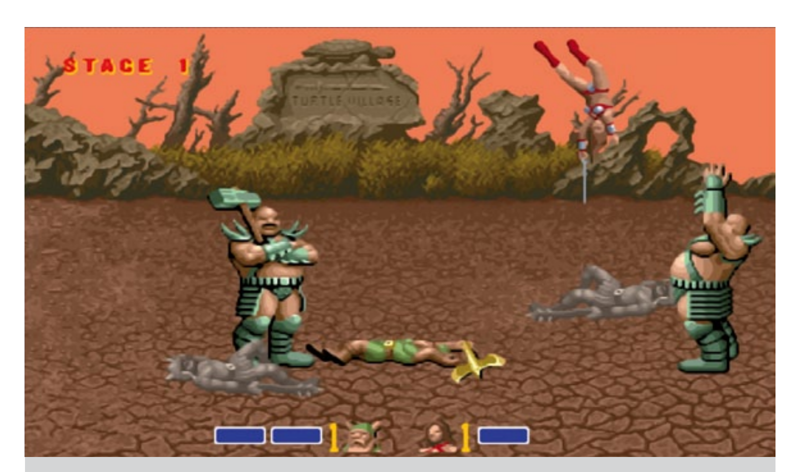
No tiene mucha pinta: es un juego exclusivo de Xbox 360.
Toni

Juegos para Xbox Live

@Hola, Yen. Soy seguidor de la revista hace ya algunos años. Hoy por fin he decidido lanzarme al ruedo para ver si podrías resolverme unas dudas. Estoy pensando en adquirir algunos juegos del Arcade de Xbox Live, pero la oferta es muy am-



LA NOVELA DE METAL GEAR SOLID está escrita por Raymond Benson. Narra con bastante fidelidad los acontecimientos que disfrutamos en el videojuego para PlayStation. También hay varios comics sobre la saga.



GOLDEN AXE, el gran clásico de las recreativas y Mega Drive, está disponible en Xbox Live Arcade. En 2008 salió una nueva entrega de la saga, llamada *Golden Axe: Beast Rider* para PS3 y 360 con una calidad muy baja.

plia y me pierdo. ¿Podrías recomendarme uno de rol, uno de puzles y otro de lucha?

De puzles, *Portal Still Alive*, *Torchlight* en rol, y en lucha el reciente *Skullgirls* o el más clásico *Marvel vs Capcom 2.*

■ **Soy fan de la antigua recreativa *Golden Axe* y parece que existe un juego *Golden Axe* de Xbox 360. ¿Es tan flojo? ¿Lo analizasteis y le pusisteis nota?**

El *Golden Axe* de Mega Drive sí está en Xbox Live. El otro al que te refieres es *Golden Axe Beast Rider*, que salió en formato físico para PS3 y 360 y sí, es malo.

■ **Mi antigua Xbox dejó de funcionar por avería. Actualmente poseo una comprada a finales de 2011. ¿Debo preocuparme por las famosas "tres luces rojas"? ¿Ya están exentas las consolas mas nuevas?**

Se ha minimizado el problema, tenlo por seguro, pero eso no significa que a alguna le pueda pasar. Alguna "luz roja" ha habido en la oficina, de hecho…

■ **Y la pregunta del millón de dólares. A ver si eres capaz de decidirte: ¿*Skyrim* o *The Witcher 2*? Un saludo a toda la redacción.**

Skyrim, sin duda, ¿no has visto las votaciones de este año?

Vicente Martí

Quiere Luigi´s Mansion 2

@Mi pregunta es sobre *Luigi's Mansion 2* para 3DS. Me gustaría saber si ya tenéis la fecha de lanzamiento de este juego que espero con gran impaciencia. Gracias de antemano.

Pues siento decirte que no se sabe nada todavía. Según Nintendo, el lanzamiento está previsto para este año, pero no hay fecha concreta.

Luis Ruiz

« DEAD SPACE 2 HA SIDO VOTADO COMO UNO DE LOS JUEGOS MÁS ATERRADORES DE LA HISTORIA »

Inquieto por el futuro

@Hola, Yen. Os escribo otra vez porque necesito unas cuantos respuestas.

■ **Si es que habrá una Xbox 720 o una PS4 en 2013 o mas allá, ¿qué potencial grafico tendrán? Es que no entiendo, si PS3 llevó *Uncharted 3* a aquel nivel, PS4 tendrá que tocar el límite de la realidad, ¿no? Si es así no habrá más PS5 o Xbox 4, ¿no?**

Quién lo sabe, amigo… con la tecnología y el futuro es difícil de apostar, pero debemos estar preparados para todo.

■ **¿Recordáis que en el número 201 habéis tenido una interview con Leslie Benzies? Pues os ha respondido a una pregunta y ha dicho "No vamos a parar hasta que no se pueda diferenciar el mundo real del mundo artificial" así que veremos GTA 30 o XXX ¿no? xD**

Que lo haya es posible, que lo veamos tú y yo es otra cosa…

■ **¿Hay algún juego muy, muy terrorífico, pero ese tipo de juego que "mata" el corazón cuando hay un gran susto? Pero un titulo que no sea para Wii, que sea para PS3, Xbox 360 o quizás PC. Algo que no es *SH, RE, L4D* o *Silent Blood Course*. Un saludo.**

Recientemente han salido unas votaciones que elegían a *Dead Space 2* como el juego más terrorífico de la historia. Existe un juego llamado *Deadly Premonition*, que causa odios y pasiones a partes iguales…

Daniel Tony



LUIGI´S MANSION 2 tiene previsto su lanzamiento para este año en 3DS. El juego seguirá la mecánica de la primera parte, haciendo especial énfasis con los juegos de luces, y sumándole esta vez las posibilidades de las 3D.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Primero quiero felicitaros por la revista es la primera vez que os escribo el tema es que hace poco me entró el gusto por los videojuegos y puesto que mi novia tenía la PS3 aproveché para pillarme el Killzone 3 ed especial (de segunda mano) y lo disfruté pero mi novia se entero de que me gustaba y para nuestro aniversario (el 7 de abril) me regaló el Killzone 3 pero el tiempo de devolución de el ed especial se agotó y ahora tengo 2 Killzone pero lo malo es que se enteró hace 2 días de la compra y como venganza me ha borrado mis partidas y me tiene vigilado, pobre existencia la mía, (si consigo la camiseta talla s por favor).

Yen: De verdad que vuestra ansia por conseguir la camiseta no conoce límites. ¿Por qué no llevas tu historia al Sálvame de Luxe, que seguro que ganas más?

@Yen, aún arriesgándome a salir en el ¡ QUE ME DICES! he de hacerte una pregunta, Yen, ¿ Quieres casarte conmigo?

Yen: Lo siento, el riesgo era demasiado grande… De todos modos, si decido cambiar mi estado civil te aviso…

@He encontrado el dibujo que Daniel Quesada os envió antes de trabajar con vosotros. Os lo envío sólo como curiosidad jajaja



Yen: Me parto. Del 94 es esta joya. No pienses que dibuja mejor ahora…

@Qué cachondeito habría si ésta sección se llamase "Teléfono verde".

Yen: Bueno, nos partimos de la risa, yo solo de pensarlo me meo…

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LL...



PÁGINA 122

JUEGO DE TRONOS lleva a nuestras consolas las intrigas de los libros y la serie de televisión. Por suerte, nosotros ya estamos preparados para el invierno.

SPEC OPS THE LINE

PÁGINA 120

La ambientación, en las ruinas de la ciudad de Dubai, y el argumento, inspirado en la famosa novela El Corazón de las Tinieblas, son solo algunos de los atractivos que nos esperan en este "shooter" en tercera persona. No os perdáis nuestra primera impresión.



PÁGINA 124

RESISTANCE BURNING SKIES promete convertirse en una de las exclusivas más potentes para PS Vita, ¿cómo se comportarán los sticks analógicos con este juego?



PÁGINA 126

HEROES OF RUIN. Aventuras con mucho estilo para jugarlas en cualquier parte con 3DS.

EN ESTE NÚMERO...

Las vacaciones de verano están a la vuelta de la esquina, ¿tenéis pensado a qué vais a jugar? Nosotros os vamos adelantando alguno de los títulos más prometedores para los próximos meses.

29 de junio 2K Games Shoot´em up

SPEC OPS THE LINE

El Corazón de las Tinieblas narra la degradación de un hombre en un viaje por el Congo. Ahora imaginad esa pesadilla en plena guerra.

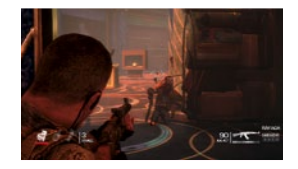
LAS CLAVES



1 EL ARGUMENTO está basado en una obra maestra de la literatura (y del cine bélico por Apocalypse Now).



2 EL DESIERTO forma una parte crucial en el desarrollo. La arena es nuestro enemigo, pero también es un arma.



3 LOS TIROTEOS Y SECUENCIAS de acción están muy cuidados. Además, la dificultad estará ajustada.

LA OPERACIÓN DE RECONOCIMIENTO que ejecutaban el capitán Walker y sus hombres, está a punto de convertirse en una misión de rescate. Los tres integrantes de la patrulla Delta deben infiltrarse en la ciudad de Dubai, arrasada por las tormentas de arena, y descubrir qué ha pasado con el coronel John Konrad y sus hombres del 33º batallón de marines de los EE.UU.

Desde los primeros compases, descubriremos el tono sombrío que nos va a mostrar este "shooter", ya que los escenarios estarán repletos de cadáveres, refugiados y señales de socorro, explotando la decadencia de uno de los lugares más lujosos del mundo. Nosotros nos abriremos paso con las mecánicas típicas del género: una perspectiva para avanzar y otra, más cercana, para hacer puntería, un sistema de cobertura semiautomática… con la particularidad de que la arena se puede convertir en nuestro aliado… o un duro rival a batir.

PODREMOS DISPARAR A TECHOS Y VENTANAS para que el desierto entierre a nuestros enemigos, o camuflarnos aprovechando las tormentas. A medida que avancemos, nuestra forma de combatir se irá volviendo más expeditiva (al igual que la dureza de los rebeldes) y aprenderemos a ejecutar a los rivales con movimientos brutales.

Por si esto fuera poco, *Spec Ops The Line* también nos someterá a una fuerte presión psicológica, con decisiones morales (como detener o ejecutar a los enemigos), uso de armas prohibidas y un rival, John Konrad, que se irá volviendo más fascinante a medida que nos acercamos a él. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El argumento y la ambientación oscura y decadente hacen que *Spec Ops* destaque por encima de otros "shooter" bélicos. Aún no hemos visto el multijugador.



NUESTROS ENEMIGOS serán rebeldes y también miembros del Batallón 33 de John Konrad. Tendremos que tener cuidado para no causar bajas entre los civiles.



LA CIUDAD DE DUBAI, destruida por las tormentas de arena, será el escenario perfecto para esta historia sobre los horrores de la guerra y la degradación.

EL EQUIPO DELTA estará formado por tres operadores. Podremos dar órdenes a Lugo y Adams.

EL DESARROLLO NOS SOMETERÁ A ALGUNAS DECISIONES MORALES

WALKER lidera un equipo de soldados que va en busca del fascinante coronel Konrad.





Su historial de combate...

UN DESARROLLO QUE SE HA COMPLICADO

La saga *Spec Ops* llegó a las consolas en el año 2000, pero no terminó de despegar. En 2003, Rockstar compró la licencia, pero su versión para PS2 fue cancelada. Finalmente 2K se hizo con los derechos y cedió este desarrollo a Yager.

LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN de la serie es genial. Algunos personajes serán "interpretados" por los mismos actores de TV.



2 LOS ASPECTOS DE ROL, como la historia, la exploración y las habilidades de los héroes, estarán muy cuidados .



3 LOS COMBATES se desarrollarán por un sistema de turnos muy dinámico, con movimiento en tiempo real.

Junio **Cyanide** **Rol**

JUEGO DE TRONOS

En el juego de tronos, ganas o mueres. Así ocurre en las novelas de George R.R. Martin, en la popular serie de televisión y, dentro de muy poco, en este prometedor juego de rol para nuestra consola.

LAS INTRIGAS Y BATALLAS DE JUEGO DE TRONOS se van a prestar a un juego de rol de ambientación medieval fantástica. En este caso nos mantendremos alejados de la corte junto a dos nuevos personajes: Mors Westford, de la guardia de la noche, y el sacerdote rojo Alester Sarwyck. Ambos héroes (cuya clase y estilo de lucha podremos configurar) se alternarán a lo largo de 17 capítulos, en los que tendremos que investigar, infiltrarnos y combatir por turnos.

Cada uno de los personajes tendrá un poder especial: el ranger será capaz de meterse en el cuerpo de su perro (como los jóvenes Stark y sus huargos) para pasar desapercibido y lanzarse al cuello de los enemigos, mientras que el sacerdote tendrá control sobre el fuego. Dependiendo de nuestras decisiones, la historia podrá alcanzar cuatro finales distintos.

LA AMBIENTACIÓN RECUPERARÁ ELEMENTOS de la serie de televisión, como los personajes Jeor Mormont, la reina Cersei Lannister o Varys, la araña (con unos rostros muy detallados) y lugares emblemáticos, como el Muro o el Desembarco del Rey. La violencia y el sexo, que forman parte de la narrativa, tendrán un lugar destacado dentro del desarrollo, así como las intrincadas conversaciones y la traición.

El apartado técnico, sin impresionar, alcanzará un gran nivel, gracias al uso del motor Unreal III, con un buen doblaje original y la misma banda sonora de la serie. ¿Habéis elegido ya vuestra casa? Porque el invierno llegará el próximo mes de junio. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación sacada de la serie será uno de sus mayores atractivos, junto a un sistema de combate por turnos dinámicos.



LA TRAMA DE LOS DOS PERSONAJES se desarrollará lo largo de 17 capítulos (que rondan 30 horas de duración) y contará con cuatro finales distintos.



LOS ESCENARIOS SERÁN MUY AMPLIOS y bien ambientados. El viaje entre los distintos lugares de Poniente se hará de forma automática, mediante un mapa.

CADA HÉROE contará con una habilidad específica. Alester controlará el fuego y Mors tendrá un perro.

¡OJO AL DATO!

Más allá del muro...

EL FUTURO DE LA SAGA ESTÁ ASEGURADO

Cyanide pretende desarrollar un juego por cada temporada de televisión y además sacará contenido descargable. El primero de estos DLC se desarrollará más allá del muro, y profundizará en la historia de los Caminantes Blancos.

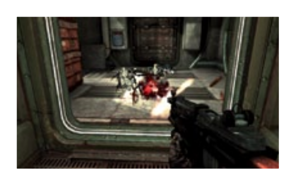
EL SEXO, LA VIOLENCIA Y LA COMIDA ESTARÁN MUY PRESENTES EN EL JUEGO

■30 de mayo ■Sony ■Shoot´em up

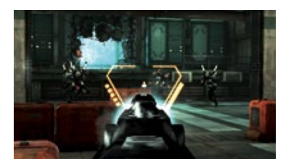
RESISTANCE BURNING SKIES

Nuestra carnicería alienígena no podía dejar de visitar la nueva portátil de Sony. ¿Qué tal se le dará el salto a la "pequeña pantalla"?

LAS CLAVES



1 LAS ARMAS se podrán mejorar en varios de sus aspectos, como la velocidad de recarga o la potencia de fuego.



2 LA PANTALLA no servirá sólo para "mirar". Entre otras cosas, podremos pelear cuerpo a cuerpo "al toque".



3 EL MULTIJUGADOR tendrá un papel clave: ocho jugadores, seis mapas y tres modos estirarán la diversión.

■ **CUIDAR DE LA FAMILIA PARECE ALGO DE LA MAFIA,** pero un bombero de Nueva York llamado Tom Riley se verá en esa situación cuando se encuentre separado de ella y salga en su búsqueda, justo tras la llegada de las Quimeras a los Estados Unidos. Así, en dos palabras, se nos presentará el argumento de *Resistance: Burning Skies,* la nueva entrega de la popular franquicia que hará su debut en PS Vita dentro de muy poco.

La historia irá paralela a la trilogía que hemos podido jugar en PS3 y se nos irá presentando gracias a unas secuencias de animación que veremos tras cada nivel, aunque realmente no tendremos mucha información de lo que ocurre con la invasión y casi nos tendremos que limitar a eliminar todas las Quimeras que encontraremos en nuestro camino.

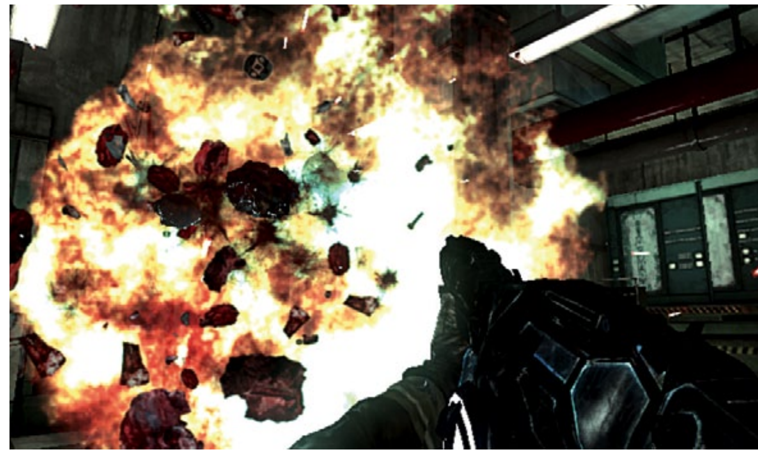
➔ **LA INTENCIÓN DE SONY SERÁ LLEVAR A VITA** la experiencia completa de jugar a un shooter en primera persona, tal y como si lo hiciéramos en una consola de sobremesa. La presencia de los dos sticks facilitará la tarea, gracias a un control rápido e intuitivo y con todas las posibilidades que estos ofrecen. Técnicamente hay detalles que nos llamarán la atención, como el tamaño de algunos enemigos finales y la fluidez de las animaciones. La banda sonora, por su parte, parecerá sacada de una peli bélica clásica y acompañará perfectamente la acción.

Este género no suele ofrecer títulos con una extensa duración y no parece que este *Resistance* vaya a salirse de la norma, pero el modo multijugador estará muy cuidado y ofrecerá horas adicionales de diversión gracias, nuevamente, a su aspiración de convertirse en un juego más de consola "grande" que de portátil. HC

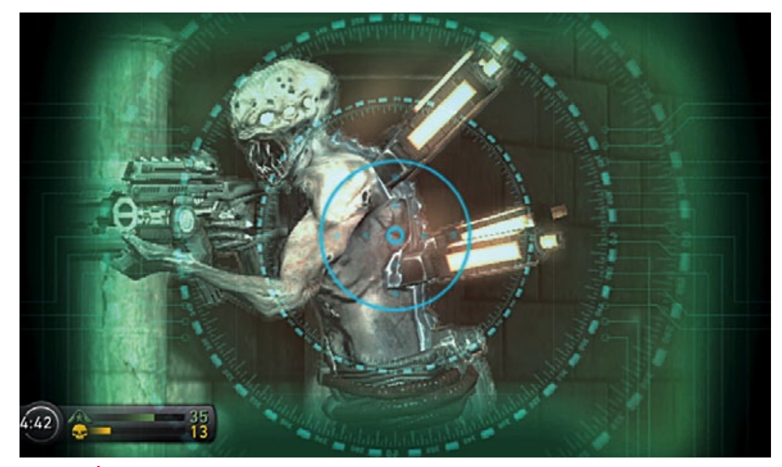
➔ PRIMERA IMPRESIÓN

El paso de *Resistance* a Vita parece que va a mantener los puntos fuertes de la saga, aunque veremos si el desarrollo no se hace muy repetitivo.





EL FUEGO SECUNDARIO de las armas se activará tocando la pantalla. Por ejemplo, señalando directamente sobre un enemigo le dispararemos con el lanzagranadas.



VOLVERÁN ARMAS YA CONOCIDAS y también estrenaremos unas cuantas nuevas. Con el triángulo accederemos a la rueda de armamento y elegiremos la apropiada.

LAS EXPLOSIONES serán una constante a lo largo del juego. ¡Esos bicharracos se van a arrepentir de haber venido a nuestro planeta!

UN TIPO CORRIENTE se convertirá en héroe durante la invasión. Ese hacha tendrá mucho que decir al respecto...

¡OJO AL DATO!

El primero llegó en 2006...

OCHO MILLONES DE COPIAS DE *RESISTANCE*

Es el total vendido por las cuatro entregas que hemos visto hasta la fecha, tres de ellas en PS3 y una en PSP. Esta última se presentó como un juego en tercera persona y las ventas no acompañaron. Ahora, Sony espera por fin presentar un shooter portátil a la altura.

LAS CLAVES



1 CUATRO PERSONAJES a elegir serán los protagonistas del juego: justiciero, pistolero, arquitecto y salvaje.



2 LOS OBJETOS tendrán un papel clave y serán numerosos. Los compraremos o recogeremos en el camino.



3 EL MULTIJUGADOR ofrecerá juego local, online abierto a todo el mundo y online sólo para nuestros amigos.

15 de junio ■ Square Enix ■ Rol

HEROES OF RUIN

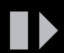
El gobernador de una próspera ciudad ha sido maldecido y una suculenta recompensa espera a aquel que consiga la cura. ¿Te presentarás voluntario ante tanta "pasta gansa"?

■ **NINTENDO ESTÁ APOSTANDO CON FUERZA** por traer a 3DS una serie de títulos que, hasta hace poco tiempo, no esperaríamos ver en una portátil. Uno de ellos será este *Heroes of Ruin*, un juego de rol de acción inspirado en la saga *Diablo*. Una vez elijamos a nuestro personaje de entre cuatro clases posibles, nos meteremos de lleno en mazmorras repletas de enemigos a eliminar y objetos que recoger, además de conseguir dinero y experiencia. Con el primero compraremos un equipo mejor y, con la segunda, subiremos de nivel y potenciaremos nuestras habilidades. Para que os hagáis una idea de lo cuidado que estará este aspecto, tendremos disponibles hasta 80.000 armas, objetos y armaduras diferentes.

→ **LA CONEXIÓN A INTERNET DE LA CONSOLA** se convertirá en una característica fundamental. Podremos cooperar con tres jugadores más para completar cada misión e intercambiaremos objetos con ellos. Desde el punto de vista del juego local, igualmente podremos "mazmorrear" junto a otros amigos en el sofá de casa. Los mapas se generarán de manera aleatoria y apuntan a tener un tamaño considerable, aunque el nivel gráfico no parece que sea de lo más puntero. Habrá que esperar al mes que viene para ver cómo de redondo queda este título aunque, si os gusta el género, deberíais reservarle un hueco en vuestra lista de la compra. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El apartado técnico no será su punto fuerte, pero las funciones online pueden convertirlo en uno de los títulos más divertidos del catálogo de 3DS.





GRACIAS AL STREETPASS podremos conseguir más objetos. Al cruzarnos con una 3DS, items del otro jugón aparecerán en nuestra consola para poder comprarlos.



LOS TEXTOS Y LAS VOCES estarán en nuestro idioma. Estas últimas no serán muy numerosas, pero será de agradecer que el juego al completo esté traducido.

LA CIUDAD DE NEXUS será el punto de referencia. Allí encontraremos vendedores y personajes secundarios y nos encargarán misiones.

■ SERÁ EL PRIMER JUEGO PARA NINTENDO 3DS EN INCORPORAR EL CHAT DE VOZ ■

LOS HÉROES poseerán habilidades únicas y su nivel podrá mejorarse gracias a la experiencia que consigamos.

¡OJO AL DATO!

Square Enix lo confirma...

TENDREMOS NUEVOS DESAFÍOS CADA DÍA

Si mantenemos el SpotPass activado, vamos a poder descargar pequeños retos diariamente a lo largo de todo un año. Serán misiones cortas que podremos jugar solos o en grupo, lo que alargará la diversión por una buena temporada.





■ 29 de junio ■ Tecmo-Koei ■ Aventura

SPIRIT CAMERA
LA MEMORIA MALDITA

LAS CLAVES



1 EL DIARIO PÚRPURA será el nexo entre el juego y la realidad. Deberéis tenerlo al lado (y usarlo) durante casi todo el transcurso de la partida.

2 LAS FOTOGRAFÍAS serán nuestra defensa frente a los fantasmas y darán pie a minijuegos divertidos. ¿Queréis convertiros en espectro?

■ **LA RESURRECCIÓN** de la franquicia *Project Zero* se hace posible con este título, que traslada su terrorífica esencia a los circuitos de 3DS. Esta vez la historia va de un misterioso libro llamado El Diario Púrpura, que es un diario es real y viene con el juego. Entre los textos e imágenes que incluye se esconde el secreto de una misteriosa mansión y de la mujer de negro, que parece arrebatar el rostro a sus víctimas. Nuestra misión será investigar este diario para rescatar de las garras de la mujer de negro a una muchacha llamada Maya... y no morir en el intento.

➔ LA REALIDAD AUMENTADA SERÁ NUESTRA ALIADA a la hora de jugar. Al comienzo de la partida, veremos a través de la cámara de 3DS. Así, nuestra habitación, la cocina o dondequiera que estemos será el escenario de la aventura. Pero de vez en cuando se nos pedirá que miremos al diario: en la pantalla de la consola veremos como sus páginas se cubren de sangre, sus fotos cobran vida... En ocasiones, seremos transportados a la mansión para descubrir nuevas pistas. Por supuesto, también tendremos que derrotar a diversos fantasmas fotografiándolos. Un indicador nos dirá por dónde vienen, así que tendremos que girarnos y "enfocarlos" antes de que nos asesten un golpe mortal. Tened cuidado de no pisar al gato en pleno ataque de histeria... HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Los primeros minutos resulta original, aunque la detección de Realidad Aumentada no nos parece del todo eficaz.







LAS CLAVES



1 EL REGRESO DEL "SURVIVAL HORROR", tan de moda hace unos años, por medio de una de sus sagas más representativas.



2 LOS EXTRAS incluidos en esta versión, como el modo Casa Encantada o el control adaptado a las posibilidades de Wii.

29 de junio **Tecmo-Koei** **Aventura**

PROJECT ZERO II Wii EDITION

EL "BOOM" DEL TERROR JAPONÉS hace unos años tuvo sus repercusiones en los videojuegos. Sagas como *Siren* o este *Project Zero* se ganaron un hueco en el mercado a base de mostrar tétricas niñas con el pelo largo, espíritus en pena y mansiones sumidas en la oscuridad. *Project Zero II* se lanzó en 2004 para PS2 y Xbox. El público japonés considera esta la mejor de las cuatro entregas (hay una para Wii que no llegó a nuestro país), así que los señores de Tecmo-Koei han decidido adaptarla a la blanca de Nintendo. La historia será la misma que en el original: Mio y Miyu son dos gemelas que se han perdido en el bosque y acaban en una villa abandonada. Allí descubrirán las fantasmales repercusiones de los rituales que tuvieron lugar años atrás...

CON EL SALTO A Wii se han incluido algunas mejoras, como nuevos ángulos de cámara, gráficos más detallados y un nuevo modo, llamado Casa Encantada. En él nos moveremos "sobre raíles" y nuestra misión será mantener el pulso firme (y no mover el Wiimote innecesariamente) ante los fantasmas que nos asalten. Un segundo jugador podrá controlar a los fantasmas para intentar romper nuestra concentración. ¿Caeremos en sus sucios trucos? HC

PRIMERA IMPRESIÓN
A pesar de los años transcurridos, la mezcla visual y sonora sigue metiendo el pavor en los huesos.



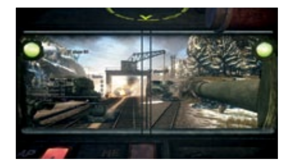




LAS CLAVES



1 EL CONTROL con Kinect (además del mando tradicional) transmitirá la sensación de estar pilotando dentro de la cabina de un tanque.



2 EL MULTIJUGADOR nos permitirá jugar en modo cooperativo (en escuadrones de cuatro tanques verticales) a través de Xbox Live.

■ 19 de junio ■ Capcom ■ Shoot´em up

STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

■ **EL PRIMER STEEL BATTALION SE HIZO POPULAR** en Xbox gracias a un mando de control que replicaba la experiencia de pilotar un mecha (y casi el precio de comprarse uno). Pero los tiempos cambian, y dentro de poco podremos manejar uno de estos tanques robóticos con una combinación del mando tradicional y movimientos de nuestro cuerpo, gracias a Kinect.

Steel Battalion estará ambientado en el año 2082, aunque su línea estética imitará la Segunda Guerra Mundial, y tendrá el desarrollo de un "shooter" tradicional. Nosotros, en el papel del teniente Powers, tendremos que limpiar de enemigos cada escenario (desde el desierto a las calles de Nueva York) mientras usamos las manos para utilizar el radar, ventilar la cabina o mirar con unos prismáticos.

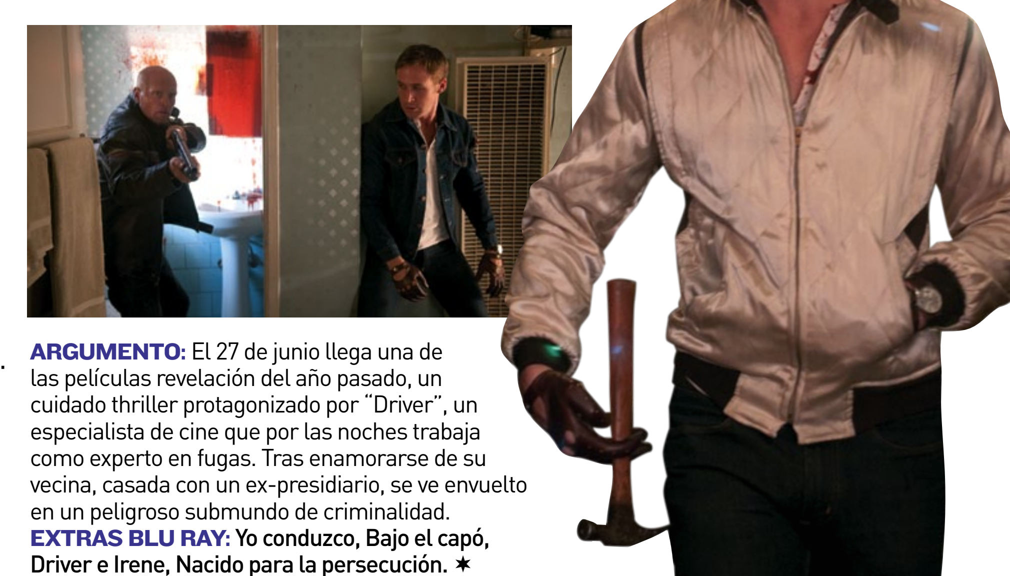
➔LA RELACIÓN CON NUESTROS SOLDADOS será muy importante, y derivará en diferentes tramas dentro de la campaña principal (dependiendo de las misiones a las que sobrevivan y los reemplazos). También podremos disfrutar esta experiencia en modo multijugador cooperativo, a través de Xbox Live. Este online para cuatro nos ofrecerá la posibilidad de mejorar nuestros tanques con piezas adicionales (armas, blindaje y motores) y personalizarlos con diferentes tipos de pintura. HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN
La combinación de Kinect con el mando tradicional permite que *Steel Battalion* sea el juego más profundo compatible con el sensor de movimientos.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

BD-DVD







Drive

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Ryan Gosling, Bryan Cranston, C. Mulligan...**
- Director **Nicolas Winding**
- Precio **20,99 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆

ARGUMENTO: El 27 de junio llega una de las películas revelación del año pasado, un cuidado thriller protagonizado por "Driver", un especialista de cine que por las noches trabaja como experto en fugas. Tras enamorarse de su vecina, casada con un ex-presidiario, se ve envuelto en un peligroso submundo de criminalidad.
EXTRAS BLU RAY: Yo conduzco, Bajo el capó, Driver e Irene, Nacido para la persecución. ✶



Asesinos de élite

- Género **Acción**
- Protagonistas **Jason Statham, Clive Owen, Robert de Niro...**
- Director **Gary McKendry**
- Precio **20,99 €**
- También en DVD **17,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Un reparto de lujo se reunió en esta película de espionaje, que está inspirada en hechos reales. Un ex-agente del servicio de operaciones especiales (Statham) debe volver a la acción para rescatar a su antiguo socio (De Niro). Juntos deben acabar con una célula de soldados renegados y con su líder (Owen) antes de que provoquen una crisis a nivel internacional.
EXTRAS DVD: Entrevistas, Tráilers, Otros títulos. ✶



Intruders

- Género **Terror**
- Protagonistas **Clive Owen, C. van Houten, Daniel Brül...**
- Director **J.C. Fresnadillo**
- Precio **25 €**
- También en DVD **18 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Juan Carlos Fresnadillo (28 semanas después) nos trae una inquietante historia en la que dos niños que viven en ciudades separadas, Londres y Madrid, tienen la misma pesadilla protagonizada por un intruso sin rostro. Lo peor viene cuando sus padres son testigos de las apariciones...
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Realidad contra fantasía, Dos historias, dos ciudades, Quién es Hollowface?, El rodaje de Intruders. ✶

LIBROS

R.P.G. Juego de rol

La escritora Miyuki Miyabe está entre los autores de misterio más vendidos en Japón. Su último libro gira en torno a la investigación de un doble homicidio tras el que se esconde una oscura relación de carácter "virtual".

- Editorial **Quaterni**
- Precio **18,50 €**



8º arte: el videojuego

Uno de nuestros lectores, Andrés Calatayud, es el autor de este libro, que gira en torno a la concepción de los videojuegos como disciplina artística. Lo podéis encontrar en: **http://librosbajodemanda.elcorteingles.es**

- Editorial **Cultiva libros**
- Precio **12 €**





VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

BD-DVD

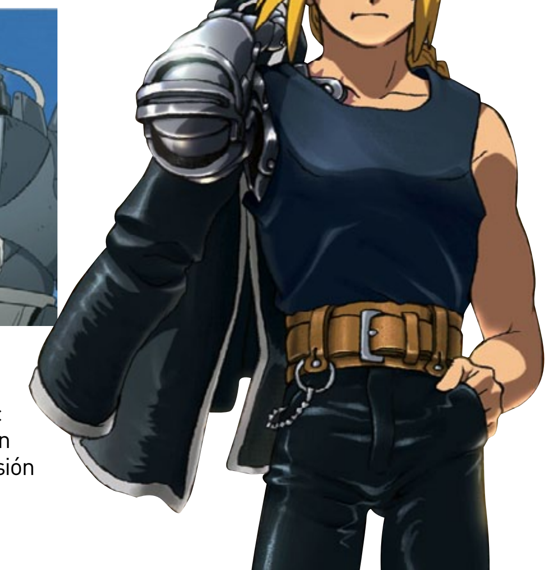


Fullmetal Alchemist
La estrella sagrada de Milos

- Género **Acción**
- Protagonistas **Edward Elric, Alphonse Elric, Julia...**
- Director **Kazuya Murata**
- Precio Blu Ray **17,99 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆





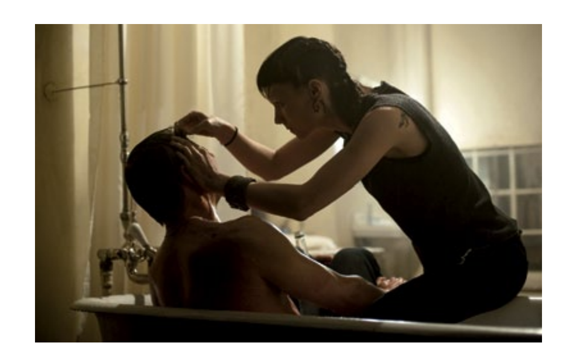
ARGUMENTO: Esta nueva entrega de uno de los manganimes más populares de los últimos años nos trae de vuelta a Edward Elric y su hermano, que deben seguir el rastro de un alquimista misterioso que se ha fugado de prisión hasta la convulsa ciudad de Table City
EXTRAS DVD: Ficha técnica, Ficha artística, Otros títulos. ✶



Millennium
Los hombres que no...

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Daniel Craig, Rooney Mara...**
- Director **David Fincher**
- Precio Blu Ray **19,99 €**
- También en DVD **15,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Hollywood no pudo mantenerse ajena al éxito de la saga Millenium, y de ahí viene esta adaptación de la primera novela (ya hubo una versión cinematográfica sueca de la trilogía). Daniel Craig interpreta al periodista Mikael Blomkvist y Rooney Mara se mete en la piel de Lisbeth Salander.
EXTRAS DVD: 4 horas de contenido "Detrás de las cámaras" con entrevistas, ensayos y castings. Comentario de audio con el director, David Fincher. ✶



Los Muppets

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Amy Adams, Jason Segel, los Muppets.**
- Director **James Bobin**
- Precio Blu Ray **21,95 €**
- También en DVD **14,99 €**

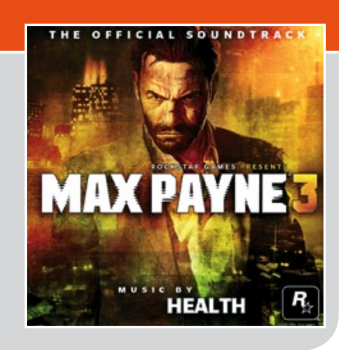
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Los "personajes antes conocidos como los Teleñecos" se enfrentan a un grave problema cuando un codicioso millonario pretende demoler su teatro. La rana Gustavo debe reunirlos de nuevo para tratar de salvarlo con la ayuda de su mayor seguidor.
EXTRAS DVD: Las tomas falsas más largas jamás hechas, Una prueba de cámara de camino a la reunión, Escenas eliminadas, Un examen apresurado sobre el making of de Los Muppets... ✶

MÚSICA

Max Payne 3



La banda sonora de *Max Payne 3* sirve de ejemplo del detalle que Rockstar pone en sus juegos. Es una mezcla de rock y pasajes electrónicos creado por la banda californiana Health.

- Compañía **Rockstar** ■ Precio **N.D.**

CINE

Acto de valor



Un equipo real de Navy Seals estadounidenses forma el reparto de esta película, que recrea una misión en la que deben rescatar a un agente de la CIA.

- Productora **Tripictures** ■ Estreno **15 de junio**

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.







▲ CÁLZATE UNAS "BAT-ZAPAS"

Las Converse All-Star de toda la vida cobran una nueva dimensión para los fans de Batman con este modelo, inspirado en el héroe de DC Comics. ¿No os parecen una buena inversión para celebrar el anuncio de la edición GOTY de *Batman Arkham City*?
Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 84,95 €



◀ IMBATIBLE MAX PAYNE 3

El nuevo juego de Rockstar llega con una edición especial a todo trapo, que incluye una estatua del propio Max Payne, unas litografías originales, la banda sonora, un llavero en forma de bala y dos packs de contenidos descargables.
Más información en:
www.game.es
Precio: 106,95 €



LA HEBILLA MÁS MOLONA ▶

La crisis nos afecta a todos, ¡pero no nos quitarán nuestras referencias! Si hay que apretarse el cinturón, lo haremos llevando esta hebilla, que además es reversible.
Más información en:
www.skynet-shop.com
Precio: 15,95 €

PARA ESTAR EN EL TRONO DE LAS CAMISETAS ▶

Que sí, que ya sabemos que el invierno se acerca, pero nos apetece tener esta camiseta de manga corta de Juego de Tronos. ¿Será por aquello de que se estrena la segunda temporada de la serie y el juego de PS3 y 360 está al caer?
Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 19,86 €

CÓMICS

Ghostopolis

Un joven a punto de morir comienza un asombroso viaje hasta la ciudad fantasma de Ghostopolis. Este curioso cómic corre a cargo de Doug TenNapel, el creador del mítico Earthworm Jim.

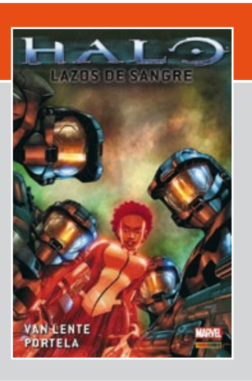
Publicado por: Norma Editorial
Precio: 19,50 €



Halo: Lazos de sangre

Los Blood Line son un grupo de especialistas encargados de misiones de sabotaje en el universo Halo. Ellos deberán sobrevivir junto a unos Covenant en un planeta inhóspito.

Publicado por: Panini Cómics
Precio: 13,95 €



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

EL MES QUE VIENE

e3 2012

22 de junio a la venta

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa, Roberto Ganskopf

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 

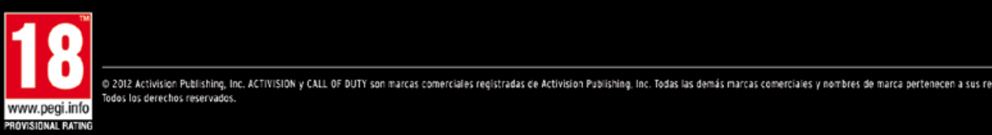


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




CALL OF DUTY®
BLACK OPS II


HOBBY
CONSOLAS


18
www.pegi.info
PROVISIONAL RATING
© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION y CALL OF DUTY son marcas comerciales registradas de Activision Publishing, Inc. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca pertenecen a sus respectivos titulares.
Todos los derechos reservados.
treyarch
ACTIVISION.
activision.com


HOBBY
CONSOLAS


RESIDENT EVIL™
6
CAPCOM®
©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.



12
www.pegi.info